3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.89
专题企划
铜墙铁壁
牢不可破
——铠甲防具漫谈
口袋光环
怪物猎人
嘉年华'08
比赛精选
特快专递
大战略VII
【PSP】超越
纳尼亚传奇
【NDS】凯斯宾王子
攻略透解
无限边境
超级机器人大战
【NDS】OG传说
【NDS】海格力斯的荣光 魂之证明
【NDS】前线任务2089 疯狂边境
【PSP】瓦尔哈拉骑士2
THE KING OF POCKET

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖







一等奖



二等奖



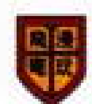
三等奖



参与方式： 只要在2008年6月25日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中113页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第91辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站


龙漫电玩

ezflash EZflash小组


黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注



P74 专题企划

铜墙铁壁 牢不可破

——铠甲防具漫谈

穿越时光，观防具特色
纵览历史，看铠甲变迁
带你了解东西方最具代表性的铠甲



无限边境 超级机器人大战OG传说 NDS



海格力斯的荣光 NDS

完整剧情攻略

P134 攻略透解

继承海格力斯的荣光，
证明灵魂存在的价值。



瓦尔哈拉骑士2 PSP

详细系统说明
全任务攻略
迷宫难点解析

P170 攻略透解

人与神命运的争斗
诠释自由的理念，
赋予创造的内涵

掌机王SP目录



VOL.89

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中，所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词，及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料 由 levelup.cn 网站友情提供

事件 EVENT

动、漫、游全面发展！《毁灭世界》召开官方发布会



《毁灭世界》这款由SEGA全力打造的原创RPG大作我们已经在之前为大家作过初步介绍。与普通RPG不同的是，《毁灭世界》的主题并非传统意义上的英雄拯救世界。相反，主人公一行人实际上是一群向世界宣战的"破坏者"，也就是通常意义上的反派角色。在本作的世界中，人类被兽人支配和统治，在激烈的种族冲突下，逐渐衍生出了主张维持现有秩序的"世界救济委员会"和主人公一行所属的主张推翻统治秩序的"世界扑灭委员会"。

5月31日，SEGA在东京召开了与《毁灭世界》相关的官方发表会，会上不仅公布了游戏的发售日，而且还宣布了该作品动漫化的详细计划。SEGA高层代表、游戏主要开发人员、参与游戏制作的声优以及动画和漫画版制作方代表都出席了此次活动。



《毁灭世界》的制作阵容，从开发人员到声优，都是日本现今游戏及动画行业内的实力派代表：人设由田中久仁彦担任，剧本创作由加藤正人负责，音乐部分的制作由光田康典担当，游戏由《光辉圣约》的开发公司Image Epoch负责制作，世嘉方面还专门邀请了宫野真守和坂本真绫等日本动画业一线声优为本作角色配音。

作为世嘉今年着重打造的一个全新原创品牌，《毁灭世界》将作为一个系列计划，在游戏、动画和漫画三大领域全面铺开。SEGA官方宣布，游戏版的《毁灭世界》正式名称被确定为《毁灭世界 被引导的意志》，将于今年9月18日发售，售价为5980日元。本作的同名动画《毁灭世界 向世界宣战的六人》将交由日本首屈一指的动画制作公司Production I.G负责，预定从今年7月7日起开始在东京电视台下属频道播出。本作的漫画版名为《毁灭世界 两个天使》，预定在今年9月号的《电击魔王》上开始连载。游戏、动画和漫画将以一个共同的世界观为背景，主人公等主要角色也基本相同，但将以各自不同的故事展开。





硬件 HARDWARE

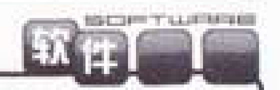
新颜色PSP及新同捆套装公布

今年年初时索尼官方曾保证，2008年下半段将有全新颜色的PSP和同捆套装在美国推出。5月中旬，SCEA方面正式确认，有一个特殊颜色的新版PSP娱乐套装将于8月12日推出，同捆游戏为PSP版的《麦登橄榄球09》。

《麦登橄榄球09》PSP同捆版娱乐套装售价199.99美元，内容包括一台金属蓝色PSP主机、一套《麦登橄榄球09》游戏、一根1GB记忆棒、一个PC版PlayStation Network免费下载认证和一张由华纳兄弟公司与美国国家橄榄球协会联合制作的记录片《In Just One Play》，其主要内容为知名球员访谈和一些比赛集锦。

比较引人注目的还是这款金属蓝颜色的PSP主机，索尼官方没有确认这种新版颜色是否会单独零售，至少到现在为止，它还只能随同该套装一起购买。





软件 SOFTWARE

任天堂公布多款夏季商战主力作品情报





在5月底的小型发表会上，任天堂公布了自社将于2008年夏季发售的多款作品的具体情报，其中不仅包含了《零 月蚀的假面》（Tecmo制作，任天堂负责发行）和《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》等之前已经公布过的受期待作品的发售日，还包括了《瓦里奥大陆》新作、《传说的斯塔菲》新作等之前从未公布过的作品，在发布会上首次公布发售日的作品如表中所示。值得一提的是，诞生于GBA平台末期、并凭着玩家的口耳相传而最终大卖30万套以上的原创音乐小品《节奏天国》也公布了其登陆了NDS平台的首款作品。关于此次发表会上公布的NDS作品的详细情报，请留意我们以后的报道。



机种	名称	类型	发售日	售价
NDS	传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团	ACT	2008年7月10日	4800日元
NDS	节奏天国 金	MUG	2008年7月31日	3800日元
NDS	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	S·RPG	2008年8月7日	4800日元
Wii	零 月蚀的假面	AVG	2008年7月31日	6800日元
Wii	瓦里奥大陆 摇摆	ACT	2008年7月24日	5800日元

软件 SOFTWARE

用游戏戒烟？亚伦·卡尔戒烟法游戏版公布

掌机上的实用软件真是越来越多了，玩家不仅可以通过掌机来锻炼大脑、锻炼书法、锻炼眼力，最近公布的一款NDS游戏又赋予了掌机新的功能——戒烟。在上个月底于法国举行的发布会上，育碧公布了一款根据戒烟专家亚伦·卡尔（Allen Carr）的戒烟理论改编而成的NDS游戏，并宣布该游戏将于今年11月发售。游戏将充分利用NDS的互动功能，让烟民们切身感受到“戒烟法”的有效之处，从而彻底与香烟说再见。

据统计，亚伦·卡尔的戒烟方法以书籍、DVD等形式在世界50多个国家进行推广之后，至今已经帮助过1000万人成功戒烟。



硬件 HARDWARE

3款新颜色NDSL本月登陆欧洲



今年5月中旬欧洲几家大型游戏零售商放出消息说，6月份将有新颜色NDSL在欧洲发售。此后不久，任天堂欧洲官方正式对媒体确认了这一消息，三种新颜色NDSL将从6月13日起在欧洲境内正式开始贩卖，售价依然为99欧元（约合194美元）。

此次公布的三种新颜色NDSL分别为烈焰红、宝石蓝和薄荷绿，其中宝石蓝的色调与日本的冰蓝色十分接近，而看起来相当清爽的薄荷绿版NDSL，无疑将成为炎炎夏日中的一个新亮点。

除了3种新颜色主机外，任天堂欧洲分社同时还确认了一款NDS新作将同时推出。这款游戏名为《烹饪指南：今天该吃什么好？》，由马里奥工厂自家出品。游戏将收录各种知名烹饪食谱，并以语音和动画图解的形式为用户详细讲解多达250种菜肴的全部烹饪过程。

事件 EVENT

东京游戏展2008新主题正式公布

日本电子娱乐协会CESA近日发布了东京游戏展2008（Tokyo Game Show 2008）的新主题和宣传海报。今年的展会预定于2008年10月9日～12日期间，在日本东京都千叶县的幕张国际会展中心举办。

今年TGS 2008的宣传主题是让所有人都能尽情地享受游戏的乐趣，宣传海报中央位置为TGS 2008官方标志和宣传口号，四周以色彩热情鲜艳的箭头式标语为装饰，体现了“一起来吧！游戏时间到了”这一宣传主题。



海报四周的箭头标语上，分别用英语、汉语、法语、日语、韩语等多个国家的语言书写了“大家一起来”、“赶快行动”、“神奇”等颇具号召力的语句，同时也暗示着今年的TGS 2008将吸引来自全球各地的游戏爱好者前去参加。



软件 SOFTWARE

索尼公布2008～2009年北美游戏发售计划



索尼官方在于美国南加州召开的游戏开放日上，向媒体公布了2008年后半到2009年年初的游戏发售计划。除了再次确认PS3作品《杀戮地带2》的延期以及《抵抗2》将于秋季发售的消息以外，官方还公布了不少其他第一方重要作品的发售日。

以瑞奇的老搭档叮当的视角为主线，描写一系列全新冒险故事的PSP新作《秘密特工叮当》，预定于不久后的6月17日发售。美版的《大众高尔夫 携带版2》已于6月3日在北美上市，而SCE A第一方主力篮球游戏《NBA 09》则预定于今年秋季推出。

以下是SCEA公布的2008下半至2009年初的第一方游戏发售名单：

大众高尔夫 携带版2——PSP（2008年6月3日）
秘密特工叮当——PSP（2008年6月17日）
反重力赛车HD——PSN（2008年夏）
小象历险记——PSN（2008年夏）
像素垃圾 伊甸园——PSN（2008年夏）
死魂曲 血之诅咒——PSN（2008年夏）
海豹突击队 对峙——PS3（2008年9月16日）
小小大星球——PS3（2008年10月）
NBA 09——PS3/PSP/PS2（2008年秋）
喧闹少年！电视趣味问答——PS3（2008年秋）
喧闹少年！找碴大师——PSP（2008年秋）
机车风暴 寂静峡谷——PS3（2008年秋）
抵抗2——PS3（2008年秋）
杀戮地带2——PS3（2009年2月）

事件 EVENT

E3 2008展位平面图及参展厂商名单公开



E3主办方美国电子娱乐软件协会近日正式公布了2008年E3媒体节及业界峰会的展位平面图及参展厂商的详细名单列表。继去年备受争议的圣莫尼卡停机坪会场之后，今年的E3再次回到了其诞生地洛杉矶会展中心，只是规模已经大不如前。

往年的E3通常都要占据洛杉矶会展中心的南馆、西馆等5个展厅，但今年的E3 2008只要一个Concourse广场就可以容纳，虽然也会有个别会议在其他展馆举办，但主会场规模已经缩小到了空前的程度。原先一线大厂那些庞大的展台，今年也都变成了20x20的小展区，甚至不如以前卖场里的一个摊位大。

或许许多人依然在怀念往年E3上那震耳欲聋的音乐、一望无际的游戏试玩和穿着一年比一年性感的展台Show Girl，但对于举办初衷和定位彻底由展览变为商业交流的现在的E3来说，这些东西早已没有了意义。

硬件 HARDWARE

索尼将推出新PSP键盘及GPS套装



SCEA市场部高级经理约翰·考勒近日在Wedbush Morgan的投资者座谈会议上，谈到了对应PSP的键盘和GPS这两种新周边套装的消息，他表示接下来PSP在美国将会面向新的目标市场前进。

考勒在会上表示：“我们预计新的键盘和GPS套装可以在未来的12个月内上市。”除此之外，他还透露PSP专用的GPS套装将会让PSP用户获得“比便携型GPS系统更优秀的用户体验”。随后，他还谈到了目前PSP在美国面临的受众转移问题，他表示索尼最初为PSP制定的目标人群是28岁到34岁的职业人士，然而随着时间的推移，现在PSP的目标人群正逐渐向年轻化和多元化转变。他最后还强调说：“PSP的用户层拓展还将继续”并且“还会有更大的拓展空间。”

新闻短讯

《西格玛倍音》发售日确定

日前，Square Enix正式对外公布了其NDS平台的原创RPG新作《西格玛倍音》的发售日，这款作品将于2008年8月21日发售，售价为5490日元。

《西格玛倍音》由负责多款《最终幻想》作品的著名制作人北濑佳范监制，由千叶广树、仲秋勇作等参与过《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》等《FF》关联作品制作的开发人员参与制作。游戏在保持传统RPG玩法的基础上，还融入了AVG和推理的成分，是一款风格新颖的原创作品。



输入文字变身怪物！《怪物农场DS2》公布

Tecmo公司宣布，NDS新作《怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说》将于2008年8月7日发售，售价5040日元。



《怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说》是“《怪物农场》系列”在NDS平台上的第二款作品，是一款在初代《怪物农场》以及《怪物农场2》两部作品系统的基础上追加全新要素的游戏。本作中将会有“《怪物农场》系列”玩家所熟悉的经典怪物们再次登场，而除了前作备受好评的“魔方阵再生”和“咒语再生”之外，还将追加全新的“魔法文字再生”系统，玩家输入的文字可以直接生成怪物。

《流星洛克人3》低调公布

5月30日，Capcom在毫无先兆的情况下悄悄开设了“《流星洛克人》系列”第三作的官方网站，低调地宣布了《流星洛克人3》的发售计划。官方网站上提供了两张游戏相关壁纸的下载，而游戏的具体内容、发售日期和售价目前都还没有公布。



本作的进一步情报请留意我们以后的报道。

掌机销量榜

Portable Game Sales Ranking

《MHP2G》依旧保持着软件销量的第1位，在它的带动下，PSP主机的周销量也仍然领先于NDSL。本次有两款新游戏打入了软件销量榜的前2位，它们分别是PSP平台的《BLEACH 灵魂升温5》和NDS平台的《光辉圣约2 意志》。在具体的销量方面，它们与前作相比均得到了小幅度的提升。排名第9位的《我们是化石挖掘者》在一直缺货的情况下，累计销量也突破了10万，相信只要供货充足了，其销量还会反弹。

软件销量(日本)

2008 年 5 月 12 日～2008 年 5 月 18 日



– **怪物猎人 携带版 2nd G**

モンスターハンタポータブル 2nd G

■ Capcom
■ ACT
■ 2008 年 3 月 27 日发售
■ 4800 日元

周间销量 5 万 5770 套
累计销量 212 万 1229 套





NEW **BLEACH 灵魂升温 5**

PSP

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

■ SCEJ ■ FTG ■ 2008 年 5 月 15 日发售 ■ 4980 日元

不知不觉，这个系列已经在PSP上推出了5作。作为系列的最新作，本作的画面表现和之前差别不大，不过由于加入了组对战，使得打斗起来有了全新的感觉，策略性也更高。游戏的开发方8ing曾经制作过《剑神 勇者斗恶龙》、《血腥咆哮》等知名作品，Capcom即将上市的《Fate》街机格斗版也是由它们开发的。

周间销量 3 万 9592 套　累计销量 3 万 9592 套



NEW **光辉圣约 2 意志**

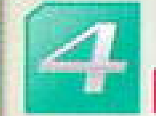
ルミナスアーク2ウィル

■ MMV ■ S・RPG ■ 2008 年 5 月 15 日发售 ■ 5040 日元



精美的人设外加大牌声优的加盟，本作的整体路线依然延续了前作。在系统上，本作虽然有了一定的强化，但可惜的是依然显得比较单调。相比差口气的战略部分，众多漂亮的女性角色以及带有恋爱要素的AVG部分成了本作最大的亮点。

周间销量 3 万 5042 套　累计销量 3 万 5042 套



↓ **太鼓之达人 DS 7 岛大冒险**

めっちゃ！太鼓の达人 DS 7つの岛の大冒险

■ NBGI
■ MUG
■ 2008 年 4 月 24 日发售
■ 5040 日元

周间销量 1 万 4728 套
累计销量 15 万 151 套

NDS

5 ↑ **马里奥赛车 DS**

マリオカート DS

■ Nintendo
■ RAC
■ 2005 年 12 月 8 日发售
■ 4800 日元

周间销量 1 万 3607 套
累计销量 304 万 7019 套

NDS

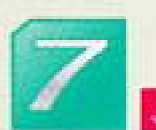
6 – **美文字锻炼 DS**

DS 美文字トレーニング

■ Nintendo
■ ETC
■ 2008 年 3 月 13 日发售
■ 3800 日元

周间销量 1 万 1974 套
累计销量 23 万 4986 套

NDS



↓ **口袋妖怪突击队 融合**

ポケモンレンジャー バトナージ

■ Pokemon
■ A・RPG
■ 2008 年 3 月 20 日发售
■ 4800 日元

周间销量 1 万 185 套
累计销量 53 万 1598 套

NDS



↑ **高达纹章**

エンブレム オブ ガンダム

■ NBGI
■ SLG
■ 2008 年 5 月 1 日发售
■ 5040 日元

周间销量 6151 套
累计销量 4 万 1117 套

NDS



↓ **我们是化石挖掘者**

ぼくらはカセキホリダ

■ Nintendo
■ RPG
■ 2008 年 4 月 17 日发售
■ 4800 日元

周间销量 5224 套
累计销量 11 万 22 套

NDS



↑ **新超级马里奥兄弟**

New スーパーマリオブラザーズ

■ Nintendo
■ ACT
■ 2006 年 5 月 25 日发售
■ 4800 日元

周间销量 5166 套
累计销量 517 万 5613 套

NDS

硬件销量(日本)

2008 年 5 月 12 日～2008 年 5 月 18 日

机种	周间销量	2008 年销量	累计销量
PSP	5 万 6762 台	163 万 7409 台	917 万 2722 台
NDSL	3 万 3713 台	136 万 2238 台	1601 万 8504 台（2246 万 7710 台）

（括号内的为 NDS + NDSL 累计销量之和）



PSP部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	销量	类型 / 发售日
1	达斯特	SCEA / Daxter	周间销量 1 万 7752 套 累计销量 170 万 4686 套	ACT / 2006 年 3 月 14 日
2	危机之源 最终幻想VII	Square Enix / Crisis Core:Final Fantasy VII	周间销量 1 万 3995 套 累计销量 48 万 9602 套	A · RPG / 2008 年 3 月 24 日
3	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	周间销量 1 万 2295 套 累计销量 102 万 692 套	ACT / 2006 年 10 月 31 日
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	周间销量 1 万 135 套 累计销量 215 万 5060 套	ACT / 2005 年 10 月 24 日
5	钢铁侠	SEGA / Iron Man	周间销量 7066 套 累计销量 3 万 8860 套	ACT / 2008 年 5 月 2 日
6	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	周间销量 6875 套 累计销量 46 万 6685 套	ACT / 2008 年 3 月 4 日
7	铁拳 暗之复苏	NBGA / Tekken:Dark Resurrection	周间销量 5083 套 累计销量 1 万 1619 套	FTG / 2006 年 7 月 25 日
8	极品飞车 最高通缉	EA Games / Need for Speed Most Wanted	周间销量 4628 套 累计销量 117 万 4089 套	RAC / 2005 年 11 月 15 日
9	世嘉经典合集 收藏版	SEGA / Sega Genesis Collection	周间销量 4576 套 累计销量 33 万 8587 套	ETC / 2006 年 11 月 16 日
10	湾岸 午夜俱乐部 3	Rockstar Games / Midnight Club 3:Dub Edition	周间销量 4495 套 累计销量 120 万 9220 套	RAC / 2005 年 6 月 27 日



NDS部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	销量	类型 / 发售日
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	Nintendo / Pokemon Mysterious Dungeon 2:Time/Darkness Exploration Team	周间销量 5 万 1891 套 累计销量 70 万 6414 套	A · RPG / 2007 年 4 月 20 日
2	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	周间销量 3 万 8605 套 累计销量 218 万 5761 套	ETC / 2007 年 8 月 22 日
3	马里奥赛车 DS	Nintendo / Mario Kart DS	周间销量 3 万 1972 套 累计销量 366 万 8940 套	RAC / 2005 年 11 月 15 日
4	马里奥聚会 DS	Nintendo / Mario Party DS	周间销量 3 万 339 套 累计销量 122 万 6724 套	TAB / 2007 年 11 月 19 日
5	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	周间销量 2 万 9824 套 累计销量 445 万 9258 套	ACT / 2006 年 5 月 15 日
6	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	周间销量 2 万 8807 套 累计销量 504 万 2680 套	RPG / 2007 年 4 月 22 日
7	任天狗	Nintendo / Nintendogs	周间销量 2 万 5967 套 累计销量 698 万 8552 套	ETC / 2005 年 8 月 23 日
8	幻想宝贝	Ubisoft / Imagine:Babies	周间销量 2 万 4846 套 累计销量 61 万 3342 套	SLG / 2007 年 10 月 23 日
9	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	周间销量 2 万 4718 套 累计销量 54 万 9512 套	SPG / 2008 年 1 月 22 日
10	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo / The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	周间销量 2 万 2796 套 累计销量 166 万 4572 套	A · RPG / 2007 年 10 月 2 日

销量回顾 "《BLEACH 灵魂升温》系列" 销量一览

根据人气动漫《BLEACH》改编的游戏越来越多了，不仅在PSP、NDS上有着多款作品推出，就连PS2、Wii、NGC等家用机上也可以看到它的身影。发售于 2005 年 3 月 24 日的《BLEACH 灵魂升温》是该动漫推出的第一款游戏作品，在短短的 3 年多时间内，该系列已经在PSP 上陆续推出了5款作品，下面我们就一起来看看这5款作品的具体销量吧。







名称	发售日	首周销量	累计销量
BLEACH 灵魂升温	2005 年 3 月 24 日	3 万 9205 套	约 9 万套
BLEACH 灵魂升温 2	2005 年 9 月 1 日	2 万 6428 套	约 9.5 万套
BLEACH 灵魂升温 3	2006 年 7 月 20 日	3 万 6472 套	约 10 万套
BLEACH 灵魂升温 4	2007 年 5 月 24 日	3 万 5943 套	约 12 万套
BLEACH 灵魂升温 5	2008 年 5 月 15 日	3 万 9592 套	–



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

SE的彷徨

最近日本《FAMI通》杂志开设了一个介绍欧美游戏的专栏，栏目说明很是搞笑："所谓的欧美游戏就是在欧美开发的游戏"，如此精妙的解释不禁令人对日本废话连篇的神奇语言艺术折服。当然我们不能就此把该栏目说明视为废话，搞不好确实有很多日本读者不知欧美游戏为何物，兴许有些人把它当作日本人制作的欧美题材游戏呢？毕竟在这个国度里，绝大多数玩家一辈子都没碰过欧美游戏，但是这种趋势正随着日本游戏开发本土力量的日渐薄弱而悄悄改变。

最近在《FAMI通》的评分栏目中，欧美游戏的数量明显增加，而且得到高分评价的游戏相当多。除了《FAMI通》外，日本著名游戏网站Watch近两年也在大力介绍欧美游戏，近期的《GTA4》还得到了该站的全方位挖掘。这种现象是说明日本游戏编辑的口味在变化吗？笔者更愿意相信是日本的游戏媒体碰上了无米下锅的尴尬，在"脑白金"和各种莫名其妙的廉价游戏充斥市场之时，游戏媒体只能另外开辟一点新的渠道吸引新读者，玩"脑白金"的虽多，但是因为"脑白金"而买游戏杂志的恐怕没几个，要想提高"脑白金"成绩还不如多背几遍九九乘法表更实在。

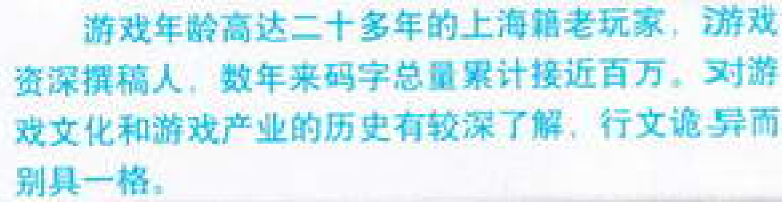
在"脑白金"热的同时，NDS上也产生了一股"莫名其妙软件热"，各种号称发挥NDS特性的奇特软件接踵而至，大家都有买彩票的心理，梦想着自己的新类型软件就像"脑白金"一样突然之间红遍日本。传统的游戏也不再传统，开发者们尽情发挥自己的想像力，面对一个未知的所谓"蓝海"，他们绞尽脑汁，渴望用低投资的游戏吸引新的玩家；更有一些钻了牛角尖的，制作出来的创意游戏奇想天外，以至于再也没法落回地球，无法为普通玩家所理解，成为开发者们孤芳自赏的畸形之作。



我承认在看到Square Enix业绩全面暴跌的财务报表时，心中隐隐有些幸灾乐祸的快感。作为日本第三方的龙头老大，SE过去一年来不断用冷饭和投机倒把的游戏敷衍玩家，对此行径和我一样痛心的玩家估计不在少数。所谓上梁不正下梁歪，SE尚且如此，其他小厂的不思进取也就可以理解了。日本游戏业如今在任天堂的支撑下依然风光，其实骨子里已经千疮百孔，经营多年的众多游戏品牌都在极速衰弱，《FAMI通》的报告称未来两三年内日本家用机/掌机游戏市场将明显衰退。相反，欧美厂商在前沿技术上的大胆投入，以及对于大投资大制作的不遗余力，使其发展趋势势不可挡，多数游戏厂商都在经济危机迫近的大环境下乐不可支地感慨游戏业的花样年华。

据说SE的股东们对于上一财年收入降低两成十分震怒，社长和田洋一召开了一个内部会议，痛批其游戏开发者们："就知道做只有自己才玩得懂的游戏。"有了这次的教训，投机思想过重的SE想必会有所收敛，正在开发中的一些低劣游戏估计要被拦腰斩去。SE拥有众多响彻世界的名作品牌和顶尖开发人员，扔掉一些瞎凑热闹的二三线投机型游戏，重新树立当初Square的卓越声望，这才是SE复苏的正道。和田洋一曾提出海外收入占8成以上的构想，就凭现在的小投资游戏策略压根是痴心妄想，这种思维已经让SE在欧美的营业额降低了50%，目前其海外营收不到总额的20%。欧美玩家对Square的印象是从《FFⅦ》开始树立的，SE要发展欧美市场归根结底还是要通过那些用钱堆起来的史诗级RPG。

老瓶新酒





游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

正如期待的那样，NDS版《海格力斯的荣光 魂之证明》的品质非常优秀，可以算是该平台今年为止最让我满意的原创游戏。然而亦诚如本人事前所料，虽然挂着任天堂发行的金字招牌，虽然投入了相当规模的宣传力度，《海格力斯的荣光》在日本本土的销量依然不太理想，首日销售仅1.2万套，消化率尚不足三成。

我不清楚任天堂花费了多少钱才获得了《海格力斯的荣光》的代理发行权（应该是所费不多），目前看来显然是一桩不划算的亏本买卖，以任氏在日本所向披靡的品牌影响力，即便以全新的标题来命名这款游戏，销量也不会差得太离谱，甚至还可能比现时更高。《海格力斯的荣光》原本是由Dataeast社发行的RPG名作系列，从FC到SFC总共推出了四作，原定在世嘉SS主机发行的第五作因为种种外界因素被迫夭折。Dataeast于上世纪末宣告破产后，口碑颇佳的“《海格力斯的荣光》系列”也随之逐渐被世人所遗忘，除了部分70后的资深游戏老鸟以外，当下的新生代玩家当然不会知晓这个十多年来音讯杳无的昔日名作，更谈不上去期待和憧憬。任天堂这样一个精明的厂商，对市场动态变化洞若观火，该社大费周章地重新包装《海格力斯的荣光》这块早已锈蚀的陈旧游戏品牌，不可能是病急乱投医的草率行动，显然有其长远的考量。

NDS和PSP目前出现了微妙的共存现象，这和厂商采取错位竞争的商业战略有着密切的关系。PSP的主要用户群为18～25岁的大中学生和青年职员，而且以男性为绝对主流。NDS用户群体的年龄层则相对广泛，低至六七岁的学龄前儿童、高到70多岁的髦耋翁妪。从各方面汇总的销售数据可以大致获知，真正支撑日本本土NDS软件销售体系的核心消费群为30岁左右的年龄段，该年龄段消费者的潜在购买力远高于PSP的主流客户层，因此不难理解NDS的整体软件销售状况始终大幅领先于PSP。该年龄层消费者的主要特征是选择商品的目标性比较保守，对历史悠久的传统游戏品牌有着高度信赖，不容易接纳全新的作品标题。目前NDS在日本的硬件销售暂时处于相对低迷的饱和状态，任天堂的经营战略显然并不急于和索尼正面争夺客户群，而是致力于巩固强化目前业已占有的庞大市场。从任天堂、Square Enix乃至Sega Sammy等主力厂商近期的软件布局来看，《海格力斯的荣光》、《DQV 天空的新娘》和《风来之西林DS2》等一大批著名的传统游戏品牌还是在针对性地唤起主流消费层的怀旧心理。

任天堂不遗余力地力推《海格力斯的荣光 魂之证明》的另一个深层原因是该社近几年来的市场占有率急剧扩张，原有的游戏产品线已逐渐不敷应付庞大的市场需求，特别在传统RPG方面缺乏有力的品牌，遂不得不采取了老瓶装新酒的方式意图充实软件阵容。今番任天堂算是遭遇了一次小小的挫折，过高估计了“《海格力斯的荣光》系列”的市场号召力，这款十多年前的二线RPG标题毕竟还是无法比拟《DQ》和《FF》，导致了事倍功半的结果，不过该社既然已经清醒意识到过去那几张老面孔已经不足以包打天下，未来的动作势必会更加积极主动。从较高年龄玩家的消费习惯来看，《海格力斯的荣光》所针对的潜在用户大都不是急于在第一时间入手游戏的人群，从该作品不错的口碑来看，或许还是会出现长卖的良性趋势。

笔者这样的游戏怀古族对于NDS目前的现状非常满足，该主机不但有如《雷顿教授》和《灵光守护者》等大量优秀原创游戏，同时还不断推出诸如《海格力斯的荣光》和《风来之西林》等经典名作的续集和复刻以供重温旧梦。NDS平台提供了许多原本几近衰败消亡的传统品牌浴火重生的契机，实在也算是一桩功德无量的美事。我曾经非常期待以超巨大体型BOSS战为卖点的SS版《海格力斯的荣光》，当初因其夭折而扼腕叹息不已，虽然如今的NDS版和那部不幸陨没的幻之游戏是完全不同的作品，但从制作团队豪华阵容来看，《海格力斯的荣光 魂之证明》绝非挂羊头卖狗肉作品，基本保持了原班精锐人马。音乐圣手酒井省吾依然宝刀不老，而剧本创作者野岛一成也一如既往地笔墨犀利（附注：野岛当年就是因为“《海格力斯的荣光》系列”的不俗成绩而被Square相中而跳槽），可以算是原汁原味地再现名作风采。

毕竟：存在才是最合理的，存在才有发展的可能……



《OG传说》养眼的画面和爽快的战斗不仅令《机战》粉丝心动，就算以前没有接触过《机战》的玩家说不定也会为之吸引。相比之下，《大战略VII》和《前线任务2089》则完全就是系列FANS向的作品了，过于传统的模式和简陋的画面很容易把普通玩家拒之门外。"《海格力斯》系列"的新作《魂之证明》是近期颇为值得一玩的作品，向RPG玩家推荐。

大战略VII 超越

大战略Ⅶ エクシード

■UMD■System Soft Alpha■SLG■2008年5月22日■1～2人■无对应周边

PSP



以真实兵器为卖点的系列作品，特点是缓慢的节奏、超大的地图、种类繁多的兵种和很高的战略性，这些特色形成了系列独特的风格。

盲先知 作为一款从PS2移植而来的作品，本作画面可谓非常"狰狞"。游戏节奏较慢，虽然玩家可以看到AI思考的过程，但在单位多的时候依然会等得着急。如果能够克服较高的上手门槛，就能发现在欠缺亲和力的表现后面，游戏的战略性还是很强的，各种单位间的搭配，对于地形、视野的把握都能让玩家津津乐道。

马修 本作将广阔战场上的激战及海陆空立体协同作战的感觉都表现得相当到位，不过游戏玩起来总有穿越时空回到过去的感觉，地图也好，战斗画面也罢，不仅简陋，而且非常粗糙，只有建模没有贴图的效果，还不如早期《大战略》的兵器图标。很显然，本作针对的群体是完全不挑剔画面的系列核心玩家。

羽纹 上手后第一感觉是以为自己近视了，游戏中的图片、字迹都非常模糊，看起来特别吃力。地图上敌我单位的建模也很简陋，只看图标的话很难分辨。游戏的玩法和难度则保留了系列的一贯传统：高门槛、高难度。游戏中的战争场面表现得十分宏大，海陆空三军的立体式作战也让游戏的战略性得到了保证。

瓦尔哈拉骑士2

ヴァルハラナイツ2

UMD■MMV■A・RPG■2008年5月29日■1～2人■无对应周边

PSP



这是一款迷宫探索型的A・RPG，玩家可以体验到角色在冒险过程中不断成长的欣喜。数量庞大的道具和任务是本作的卖点。

羽纹 由于任务、迷宫、道具等各方面都进行了大幅度强化，本作的耐玩度极高。但游戏难度比前作更高，这导致很多玩家在初期就放弃，不能不说是个遗憾。虽然游戏各方面都有提高，但是人物的造型依旧不够美观。除此之外，去迷宫只能步行，不能传送；中前期赚钱困难；无法查阅整体地图等依然很不体贴。



雷伊 游戏相比前作的进化程度并没有官方所宣传的那么高，相反，在某些地方甚至有所倒退，比如游戏的视角变得更加恶心，转移点的取消也是个让人匪夷所思的改变。游戏的最大优点依然是耐玩，丰富的收集要素以及角色培养使游戏时间可以得到极大保证。游戏的打击感以及职业之间的平衡性也有待进一步加强。

LIKY 继承了前作深奥的系统，而且在此基础上进一步强化，所以看到那些繁杂的数据时很可能让人头大，但深入进去后会发现系统的乐趣，是一款可以让人用心玩下去的游戏。而且众多的任务、武器、装备保证了游戏耐玩度，这次场景增加了不少室外地形，不再像前作那么压抑，但游戏画面仍然显得有点粗糙。

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别，26～24分为"热血推荐"级别，"黄金珍藏"级别以下的游戏，如点评中有"推荐"字样则代表编辑个人推荐。

海格力斯的荣光 魂之证明

ヘラクレスの栄光 魂の証明

卡片(1Gb)■Nintendo■RPG■2008年5月22日■1人■无对应周边

NDS

一款正统的RPG作品，讲述了主人公和伙伴们为了找出自身不死的秘密而进行的冒险故事。华丽的魔法效果是本作的特点。



游戏的素质出乎意料地高，特别是在战斗时的魔法效果上，几乎可以算是NDS目前RPG中最好的。不过为了添加触摸操作而设计的魔法强化系统过于鸡肋，拖慢了战斗的整体节奏，让人难免有些不爽。总体来说，本作的感觉和当年GBA上经典的“《黄金太阳》系列”很像，剧情也比较精彩，强烈推荐一玩。

鸟多：不得不抱怨游戏的节奏实在太慢了，还有遇敌率太高和画面等原因，导致不少人将本作拒之门外。不过就一款新作来说，本作的素质还算是很不错的，游戏里丰富的魔法和装备系统值得慢慢研究，剧情发展值得期待，是一款需要慢慢品味的游戏，拿来填补最近这段掌机游戏较少的时期是最适合不过了。

推荐

咲霧：如今拥有不死之身的角色已经不稀奇了，但是像本作这样整个队伍都是不死者的还真是不多见。而且由于主角他们都是不死者，所以即使战败也不会GameOver。本作利用触控笔增强攻击效果的设定为战斗增添了不少乐趣，成功画完魔法阵不但能给敌人造成更大的伤害，演出效果也将变得更为华丽。

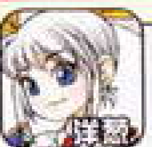
无限边境 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ

卡片(1Gb)■NBGI■RPG■2008年5月29日■1人■无对应周边

NDS

本作是一款以“《超级机器人大战》系列”为题材的RPG作品，玩家要操纵主角哈根·布朗宁在异世界中进行冒险。

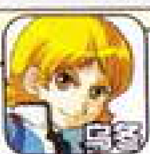


本作中很多小细节无法让人满意，如不少BOSS战离记录点过远、在大地图上无法随时记录、攻略完一个很长的迷宫后要自己走回出口等等。不过游戏的战斗相当不错，精神指令、连携攻击以及援护攻击等系统的加入使得战略性大增，释放必杀攻击时的“特制”动画更是能让众多男性玩家一饱眼福。

推荐



战斗系统比预想的要简单，基本系统很古典。让眼睛吃战斗画面和对话文字的冰激凌有些喧宾夺主，很多时候都不知道自己在玩什么。男性玩家只要对“太大”不怎么反感，应该有兴趣去尝试一下。除去公认YY的要素外，连击和援护攻击都很爽快，虽然每一战的时间较长，但基本不会冷场。



本作的战斗是重点，用简单的操作就能使出华丽的连续技真是非常爽快，而且精神、援护攻击、合体攻击等系统的加入也让人有玩《机战》的味道，但个人觉得如果战斗能再人性化一点就好了，至少可以增加个简化战斗表演的选项嘛。虽然RY很养眼，但看得多了也难免会让人生厌，效果适得其反。

推荐

前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

卡片(512Mb)■Square Enix■S・RPG■2008年5月29日■1人■无对应周边

NDS



本作是“《前线任务》系列”的一款外传作品，移植自手机版，并在系统上进行了一定改良，战略性依然不低。



游戏的剧情比预想中好，画面比预想中差，有些情况下甚至连NDS版的前作还不如。本作在战斗系统上也只能说是前作的加强版，相对家用机版后期的作品显得有些单薄，不过防御属性等要素的加入也令游戏的战略性有所保证。游戏的耐玩程度不低，分支关卡以及二周目等设定可以“谋杀”玩家很多游戏时间。



相比系统，个人认为本作的剧情更加值得称道，一开始留下的悬念会吸引着玩家一直游戏下去。游戏整体显得比较古旧，不能转换视角、机体组装菜单的别扭操作等等都难以让新时代的玩家满意。玩家虽然可以涂装机体，但是有些在菜单中看起来差异很大的颜色，到了战场上却变得几乎相同，真让人头大。

朧月：掌机平台的本作依然是款能让人安安心心坐下来好好玩的游戏。系统和以往比没什么变化，机体依然可以自行改装，攻击和防御附带属性、部位破坏等设定极富战略性。本作不管是剧情还是系统都能吸引战棋游戏迷们投入大量时间研究，不过外在的表演性和表现力并不强，不被新玩家青睐也在情理之中。

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金珍藏

NINJA GAIDEN
DRAGON SWORD

NDS 忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

■Tecmo■ACT■2008年3月20日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：12小时以上

文 宇轩

热血推荐

黄金眼评分：25

如果要在画面和异质之间寻找一个平衡点，那《龙剑》就是个很好的典范。

动作游戏的巅峰？

说起《忍者龙剑传》，大家会想到什么？是“硬派”、“高难度”、“满身疙瘩肉的忍者”还是那句“临兵斗者皆正列在前”的九字真言？其实，“《忍龙》系列”的特色并不是很明显，真要说的话，也只能概括为“一个很传统的动作游戏”比较合适。这次转战NDS平台，“脱裤魔”投入了许多精力进行前期宣传，但销量并不是很理想。其实，不应该说是游戏本身的问题，本作的素质的确对得起它的招牌。但NDS平台的玩家群体并不适合《忍龙》这样强硬的动作游戏，有这样的结果也不会过于出乎意料吧。

难乎？不难乎？

“这游戏，不就是和《美妙世界》一样胡乱划几下就能通关嘛。”貌似很多人刚接触或没接触游戏时，都会这样去猜想。没错，《龙



▲虽然攻击型忍术看起来都很华丽，但并不实用。


▲本作的BOSS战都非常具有魄力。

剑》使用触摸操作后的确不可避免地会对游戏的难度产生一些影响。由于触摸屏的判定并不是那么精确，有时候胡乱划两笔，其结果可能会比正二八经地出招来得有效许多。但和《塞尔达传说》不同，“《忍者龙剑传》系列”所推崇的本身就是“绝对硬派”。不把玩家整个精神残废，估计制作人也不会罢休。

果不其然，当游戏的流程经过了大约三分之一以后，制作人的阴谋便逐渐开始显露出来。你不是怕操作没难度么？我先把敌人的攻击力调高，三下两下把你打个濒死，看你还敢不敢乱动？不敢动了吧。还没完呢，接下来我再把敌人的HP调高，让你打半天都死不了，看你还敢不敢放松？放松不了了吧。最后，我们再把敌人数量调整一下。Xbox版《忍者龙剑传》通常遇到的情况是隼龙一个场景同时单挑4个，多点也就是一个场景单挑6个。那你觉得我们掌机版应该同时对几个敌人？什么，8个？那是成本，怎么招也得十几二十来个。你得研究玩家的心里，能够承受同时来8个敌人的，绝对不会在乎多来8个。要不然怎么那么多人都喜欢玩《无双》呢？等等，我还没算上那些变态的陷阱啊、机关啊还有那些窄得故意考验玩家是否得“帕金森综合症”的“空中小道”。要是你手抖一下，对不起，生死乃兵家常事，回去杀个十几二十个再来吧。

得，制作人的意思大家也都明白了，你可以说《魔界村》没有难度，但你绝对不能小瞧《忍者龙剑传》。我们的口号是不求最好，但求最难。你要是爱我，就被我折腾死吧……

完美的触摸操作？

想必玩家对触摸操作最大的忌讳便是“为了触摸而去触摸”。正所谓强扭的瓜不甜，本来好好的可以用按键，你却偏要“创新求变”，结果弄得吃力不讨好，何必呢？特别是对于《忍龙》这样一个失误就会看到“Game Over”的游戏来说，操作的精准性更是重要了。不过，让人欣慰的是，本作的触摸设计还是非常成功的。你既不会感觉到过于鸡肋，也不会因为长期的机械操作而感到无聊。空蝉、饭纲落、飞燕这几个隼龙的经典招式都被完美地“触摸化”，只要你不是太过于手忙脚乱，弄混的情况很少会有发生。但很明显的一点是，各个招式之间的平衡性较家用机版可就差远了。玩过本作的人都知道，空蝉、饭纲落那就是前期耍耍酷用的。一旦从村正那里买到了传说中的“飞燕连翔”，其他招式都给我靠边站。



▲这就是“绝技”的发动画面，华丽但代价非常惨痛。

等飞燕连翔都啃不下的敌人出现了，接下来还有一个“绝技”呢。要说这绝技，一直怀疑是不是制作人和老任商量好的“阴谋”（玩笑）。之前的《忍者龙剑传》一直都没有支持过使用这种“大绝招”式的必杀来解决问题。而到了《龙剑》，非但不抵制，还直接在通关后评价中加入了“绝技”使用次数的项目。发动绝技最大的一个要点就在于“快”，不要怕心狠，不要怕毁屏，对NDS要是不像冤家仇人那样虐待，那里面的杂兵反过来就要虐待你。很矛盾是吧？

而游戏发售之前所一直宣传的“忍术”系统，除了解谜外，也落到了仅仅是当作回复药的“悲惨下场”。首先画梵文忒麻烦了，即使是当作小孩子涂鸦，总是涂一张图也会腻味的吧。而且本作又没有回复药的设定，虽然攻击性忍术一次能够消灭十几个人，但回复忍术一次能将血全部补满，足够你搞定上百个人了。这笔帐，谁都会算。

新的希望

本作还有许多偷工减料的地方。比如场景大量重复，建模几乎都取材自Xbox版，关卡解谜没有创新等等。不过我们也不应该把所有的眼光都放在缺点上。毕竟，《龙剑》在画面和触摸操作的合理性上都有了一定程度的突破。2D场景和3D角色建模结合得非常完美，没有什么过于突兀的地方，在NDS诸多惨不忍睹的同胞面前，用“惊艳”来形容《龙剑》也一点都不为过。可以说，《忍龙》在异质和画面之间找到了一个平衡点，如果今后NDS上的动作游戏能在其基础上再进行更深入的突破，那我们玩家就一定会少了很多怨念吧。


▲用精美的插画代替过场动画是一个很明智的选择。



"《瑞奇与叮当》系列"这一具有代表性的卡通风格作品，从近几年来推出相关游戏的数量来看，其发展势头似乎正慢慢压过了几乎同时期出道的"《杰克与达斯特》系列"。去年年初在PSP平台上亮相的《瑞奇与叮当5》既受到了玩家们的好评，又获得了不错的销售业绩，而年底在PS3平台上推出的《瑞奇与叮当 时间毁灭器》也是一款素质极其优秀的精品之作。如此高的出镜率，使得锐奇与叮当这两位角色成为了玩家心目中的大明星。到了今年，SCEA又想出了制作续作的点子，而且还参考《达斯特》的成功经验，准备把叮当给单独请到表演台上去。这不，一款以小机器人叮当为主角的新作即将诞生。



秘密特工叮当

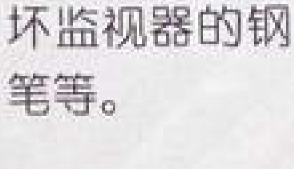
Secret Agent Clank

PSP	SEGA	ACT	预定2008年6月17日	美版
	1人	39.99美元	对应周边未定	

文 软饼干
美编 小鱼仔

熟悉的画面和游戏进行方式

游戏画面和"《瑞奇与叮当》系列"前作风格类似，给人以活泼洒脱的感觉。与PSP版前作一样，在同屏画面下叮当要面对大量的敌人，但任务性质上却有别于前作的火爆战斗，取而代之的是大量的秘密潜入任务。本作继承了系列一贯的诙谐风格，在游戏初期，叮当主要以近身格斗为主，如今叮当的功夫水平可是大有长进。除了实打实的格斗外，叮当还有其他的杀手锏，那就是叮当口袋中的特工道具。在简短的试玩演示中，看到了有能射出具有追踪性子弹的蝴蝶结、破坏力惊人的火箭筒，以及专门用来破坏监视器的钢笔等。



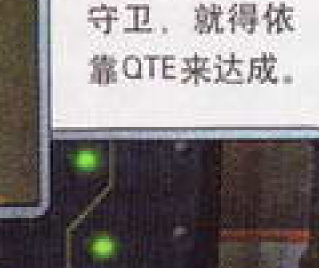
■很有007风范的叮当，相当的猥琐啊……



▶凭借手提箱中的特工道具，玩弄敌人于股掌之中。



▼想快速干掉守卫，就得依靠QTE来达成。



▲伪装成雕像来瞒过守卫的注意。

如果把特工道具运用得当的话，就能让游戏变得更容易。以叮当娇小的身材来直接对抗数量众多的大型机器人卫兵实在是没有什么胜算，所以以隐身潜入的方式才是聪明的做法。叮当需要好好利用关卡中专门用来躲避敌人的机关装置。与敌人拼刀拼枪是瑞奇的风格，叮当的绝活在于暗杀，偷偷摸到敌人后面就可以实施暗杀，这个环节其实就是一个QTE，在限定时间内输入屏幕内的按键即可成功发动QTE。



“《瑞奇与叮当》系列”衍生作品，叮当翻身做主角！

迷你游戏媲美音乐游戏

游戏关卡中不光有潜入和战斗要素，有时候还会穿插一些迷你游戏，这些迷你游戏的操作过程类似于音乐游戏中的按键操作，玩家完全可以把这一部分当作音乐游戏来对待，使得游戏性变得更为丰富。当然除了这些类似音乐游戏的迷你游戏外，游戏中还有其他的恶搞游戏，等游戏正式版推出以后便能知晓。

▲华丽的迷你游戏界面。



◀叮当正与机器MM翩翩起舞，看样子也是一个迷你游戏。

▼相比系列前作，叮当的拳脚功力简直可以用突飞猛进来形容。





▲叮当的大哥瑞奇登场，杀得敌人满地找牙。

可以控制瑞奇进行战斗

虽然主角是古灵精怪的叮当，但他的老大哥瑞奇的戏份也不是完全没有，在某些关卡内，叮当还是需要瑞奇的帮助。在与瑞奇一同行动的任务中往往会伴随着爽快刺激的火爆战斗，火花四溅的场面绝对能让系列老玩家联想到当年PS2版的作品。另外系列中的活宝，猥琐的夸克队长也会在任务中出现，这个家伙在系列中一直充当着倒霉蛋的角色。游戏中除了普通的任务类型外，还会加入驾驶战车和竞速滑雪的关卡，由此提高了游戏整体乐趣。



▲猥琐的夸克队长也会参与战斗，这可是不多见的哦。

▼叮当的特色招数，就是可以召集数量庞大的小机器人来参加战斗。





文 胧月 美编 chisun

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースター ポータブル



梦幻之星 携带版			
ファンタジースター ポータブル			
SEGA	A・RPG	预定2008年7月31日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.78 P26

延期至7月底的本作是今年非常值得期待的PSP游戏，不管是单机版的剧情模式还是联机协力都充满乐趣。这次官方又公布了一些新情报，其中包括很重要的系统变更点。

轻松愉快的联机模式

基于《PSU》系统开发的本作门槛不高，联机更多的并不是为了降低攻略难度，而是享受多人配合的乐趣。游戏最多支持4人联机，不过不支持一盘多联，玩家必须有4台PSP和4张UMD才行。玩家在单机模式下育成的角色可直接拿到联机模式下使用，且等级、能力、道具不发生变化，因此不用担心单机角色都“白练了”。



▲平时一人游戏，节假日和伙伴一起联机，角色的培养方式很自由。



◀在城市中，只要使用画面左上角的地点菜单就可瞬间到达各个目的设施。

目标道具变得更容易获得

本作里的敌人在被打倒后会直接掉落武器或防具，一些重要道具还能在掉落后直接分配给全员。此外，小队队长的战斗类型也有可能影响到掉落道具的种类。



系统更进一步



◀▲本作会在《伊鲁米那斯的野望》的基础上追加大量原创武器，收集乐趣进一步提高。

本作加入全新战斗操作，即按照一定节奏按下按键，招式的攻击力会有一定幅度的提升，该系统被称为“JUST ATTACK”。这样，角色的强度就不仅仅由等级和装备等客观要素决定，对玩家的操作也有一定要求了。

此外，为了让玩家玩得更加爽快，武器强化的上升值也由“几率成功”变为“必定成功”，不用再被强化失败的噩梦折磨了。

与PS2、PC版《梦幻之星 宇宙》联动

PS2和PC两个版本的《梦幻之星 宇宙》（包括《伊鲁米那斯的野望》在内）都可以跟本作联动，玩家自己创造的角色经过联动可直接在PSP版上使用。不过在继承角色时会有一定限制，存在部分要素不能继承的情况。但不管怎么说，老玩家能够在新作中使用自己心爱的角色，已经是很值得高兴的一件事情了。

ファンタシースターポータブル
ダウンロードコンテンツ
PSUキャラクターデータダウンロード
PlayStation 2/Windows PC版「ファンタシースターユニバース」のネットワークモードで作成した、あなただけのキャラクターを「ファンタシースターポータブル」でインポートして使用できます。
PSU ID
パスワード
ログイン

▲继承《PSU》的角色后，初期资金会比直接开始游戏多一点。





能够继承的要素

●姓名 ●种族 ●性别 ●外貌 ●语音类型
●语音频率 ●等级（最高继承到20级）
●装备中的服装

不能继承的要素

●装备 ●拥有的道具 ●金钱
●战斗类型 ●习得技能



GUNDAM BATTLE UNIVERSE

高达 激战宇宙

ガンダムバトルユニバース

PSP	NBGI	ACT	预定2008年7月17日 日版
	1～4人	5040日元	对应周边未定

相关报道 Vol87 P24

"《高达战争》系列"每一代都以大量新要素充实着自身内容，给FANS带去全新的游戏体验。上一次的报道主要展示了本作登场的新剧本和新机体，而这次会有更多系统上的变更情报为大家奉上。

文 胧月
美编 Yangyu

新机体进一步登场

Ex-s高达

来自《高达前哨战》

S高达增加了装甲及推进装置后的机体，机动性、攻击力和防御力均有不错的表现。

新要素一 联机攻略剧情关

尽管前作已经支持联机模式，但只有完成后的关卡才支持双人联机。而在本作中，两名玩家可联机攻略全新关卡，即便是单人模式下的难关，相信也能通过二者协力顺利攻破。

充分做好战前准备

▶出击前，玩家要选择使用机体并可对其强化。由于各机体对当前关卡的适应性不尽相同，因此机体的选择也是战略要素的一部分。

▼联机游戏时，我方两台机体能完成华丽且实用的连击，这是在与AI僚机战斗时所体验不到的。

▲《逆袭的夏亚》中新吉翁方的剧情关卡，阿姆罗会搭乘ν高达作为敌方BOSS出现。玩家该如何与这样的强敌作战？

新要素二 可跳跃选择游戏剧本

本作收录从初代《机动战士高达》开始到《机动战士高达 逆袭的夏亚》共5个时代、11个势力的剧情关。在系列的前几作中，玩家必须按照年代顺序依次攻略，而本作则允许玩家从5个时代中任选喜欢的时代和势力。不过，在同一个存档中，每个剧本只限定选择一个势力。

可选择的时代与势力	
0079年	连邦军／吉翁军
0083年	连邦军／迪拉兹
0087年	奥古／提坦斯／阿克西斯
0088年	奥古／新吉翁军
0093年	连邦军／新吉翁军



◀看上去是一台笨拙、但显得颇可爱的机体。

▶电浆浮游炮的破坏力足以让高达也陷入苦战。

阿萨姆

来自《机动战士高达》

可被称为是MA的原型试验机的非人型兵器，虽然是比较老的机体，但火力却不容小觑。

◀肩部装备了两门光线加农炮，被敌人接近后就拔出光剑应战吧。

吉姆·加农II

来自《机动战士高达0083 星屑的回忆》

基于钢加农制造的机体，擅长中距离的炮击战。由于装备了光剑，也可胜任格斗战。

奇拉·德卡

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

夏亚率领的新吉翁军的主力量产MS，基本设计与扎古一脉相承，可以说是继承了吉翁之血的机体。

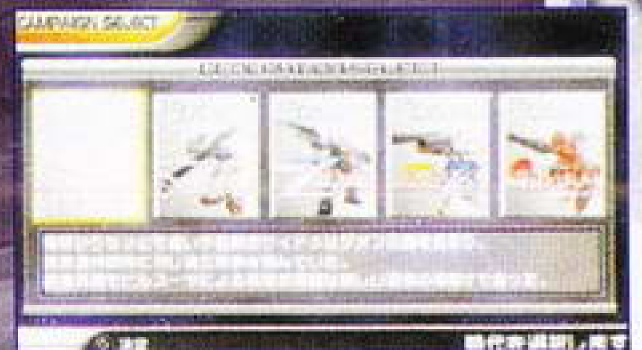
哈玛·哈玛

来自《机动战士高达ZZ》

原本预定开发成就算搭载了赛可纳系统后也能让普通士兵搭载的机体，可是由于技术力不足而沦为半成品。由于全身各处都装备了姿势控制喷口，所以机动性凌驾于同世代的其他机体。

新要素三 继承前作游戏记录

▼可自由选择任何时代中的任何势力。



▼不管在哪个任务前，都可随时切换不同时代的剧本。



随时可变更年代

本作可继承《高达 战争编年史》的游戏记录，前作中获得的机体、获得的机师、机体的强化点数以及育成的机师能力都可直接继承。如果玩家想在本作中打得轻松惬意，或者在游戏初期就体验单方面虐杀的爽快感，现在拿起《战争编年史》也不算迟哦。



机体

◀能力值的界限突破虽然无法继承，不过入手的强化点数可让玩家在游戏初期就拥有强大的机体。

机师

▶机师的各项数值在继承时会有一定程度的削弱。

本作是一款结合了大量推理要素的RPG，玩家控制的一男一女两名主人公分别肩负解开事件真相和打败逢魔的责任。这次，官方再度公开了大量新情报，这其中包括居住在黑上馆的新角色和作为游戏核心的解谜系统的详细情报。



文 胧月 美编 小鱼仔

西格玛倍音

SIGMA HARMONICS

NDS	Square Enix	RPG	预定2008年夏	日版
	1人	容量未定	售价未定	无对应周边

相关报道 Vol.85 P88/Vol.87 P36

全身充满神秘的少女 奈奈



◀奈奈跟静马夫妇一同生活在黑上馆，莫非她是静马的女儿？

▼奈奈的特技是卡牌占卜，不管怎么占卜都得不出好的结果，这也许正预示着惨剧的发生。

暗示着惨剧的发生？

▼从奈奈的表情上看，她也被卷入了不寻常的事件之中。

奈奈的身体出现异常

新人物登场

在过去的舞台上大为活跃的新人物

在不同时代的过去也会登场



◀在过去与黑上家的当主黑上静马交谈的假面管家，他和现在的管家是不是同一个人？





▶戴着假面的管家，即使是黑上西格玛也从来没见过他的真面目。

黑上馆设施

黑上馆面积广大，其中的众多房间和设施都与即将发生的事件有着密切关联。探索每个可疑的角落，搜集重要证据吧。



▲黑上馆即便是厨房这种地方也极为大气，这个诞生出美味佳肴的地方也会成为事件的现场吗？

怪事连发，紧握跨越时空的真相！

侍奉黑上家的谜之管家 假面管家

▲现在的假面管家居然对西格玛说出："无关者不许入内。"莫非他已经忘记了西格玛？

▼少女的一声惨叫揭开惨剧的序幕。

黑上家的高贵女仆 姬笼百合子



◀姬笼百合子的家族世世代代都侍奉着黑上家。她目前也在黑上馆以女仆的身分工作着，说不定自身也拥有某种特殊能力。



▶向占卜的奈奈说话的百合子，注意她此时并没有佩戴眼镜。眼镜很可能只是她的装饰品之一。



▲百合子的性格和外表看上去一样软弱，对黑上家的所有人都是言听计从，尤其无法违抗严厉的黑上梅。

命脉厨房・清净庭院

▼庭院中植物茂密，值得注意的是地面停着的老爷车和悬挂在半空的滑翔机。

解开惨剧背后

黑上西格玛的能力 超推理 让真实重见天日

“超推理”是西格玛收集证据并解开谜题的系统。获得了被称作“刻音”的道具后，将它们摆在棋盘上可开始推理解谜。由超推理导出的答案不止一种，如果玩家的判断出现失误，也有可能走到完全错误的路线上去。



▲超推理可以在任何时间与地点进行，同时假如玩家对推理结果不满意，也可以无限次地推翻重来。





超推理的关键道具——刻音

刻音是在西格玛的能力下实体化的情报道具。获得刻音的方法有很多，可通过通话、“调音查”能力等方法入手。为了推理出正确结果，仔细调查馆内的每个角落、尽可能多地获得刻音是必不可少的重要工作。

▲▶对话是情报收集的最基本方式，多数刻音都通过该方式获得。



▶调查事件现场也可获得重要刻音。

▶入手的刻音数量越多，西格玛距离真相也就越近。





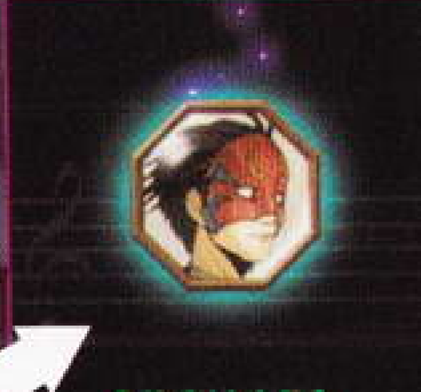
正式开始超推理

超推理的目的是让棋盘上的“思考阴影”由黑变白。思考阴影代表事件的谜，在超推理画面的棋盘上呈现黑色纽扣状，将符合条件的刻音摆放在它周围，就能将阴影消除。消除棋盘上的所有阴影可完成整个超推理过程，不过需要注意的是，假如玩家将刻音摆错了位置，也会强行推导出错误结论。所以，如何正确消除阴影是很值得推敲的。

▲思考阴影中的白点表示消除该阴影所需要的刻音数量。

▼▶每消除一个刻音就能推导出一个结论，假如该结论是正确的，还有可能进一步获得新的刻音。







▲有时消除一个阴影后也会出现新的阴影。



◀有些关键刻音甚至能同时消除两个思考阴影，颇有围棋的感觉。

的重重谜题!

超推理完成后的BOSS战

完成一个超推理就可以与BOSS“大逢魔”作战，大逢魔的力量会根据推理结果上下浮动。如果之前的推理完全正确，那么大逢魔的实力会有所削弱；解谜不充分的话，大逢魔就会非常棘手。

解谜充分的情况下





▲消除所有的思考阴影，能够把逢魔的力量抑制到最低。

解谜不充分的情况下





▲使用超推理强行解谜有可能导致解谜不充分，这时的逢魔会极为强大。

月弓弥音的能力

降神

与逢魔战斗的力量

降神是对抗逢魔的惟一手段，降神后的弥音拥有与逢魔战斗的能力。降神系统与音乐有着颇为密切的关系，它会引导着主人公步向最后的胜利。

新逢魔 鼠

所有的逢魔都只有基于乐器才能存在，这次的新逢魔就是寄居在铃鼓中的鼠。尽管看上去比较可爱，不过集团袭击的力量非常可怕。





▲弥音能让式札中的神灵附身到自己体内，不过此时弥音无法控制自己的行动，这时指挥弥音战斗的是西格玛的音乐。

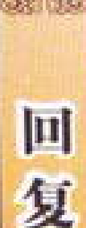
让音乐赐予式札力量

战斗时，左屏显示战斗画面，右屏则有三条会随着音乐旋律增减的蓝槽。蓝槽左侧紧靠着一条绿槽，绿槽会根据蓝槽的增减而慢慢积蓄，积满后即可发动弥音的式札攻击。三条蓝槽的增减方式各异，上下浮动越大，绿槽的积蓄就越快。



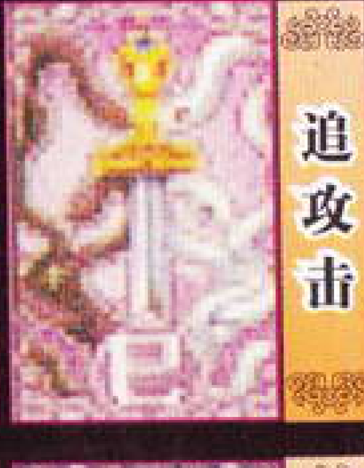


▼使用完式札后绿槽就会归零，这时要重新积蓄。









▲玩家操作的是右屏，使用式札可指示弥音做出动作。



绿槽积满后会变成粉红色，将想要使用的卡片移动到右屏上方的空格中，弥音就会发动攻击。

回复

追攻击

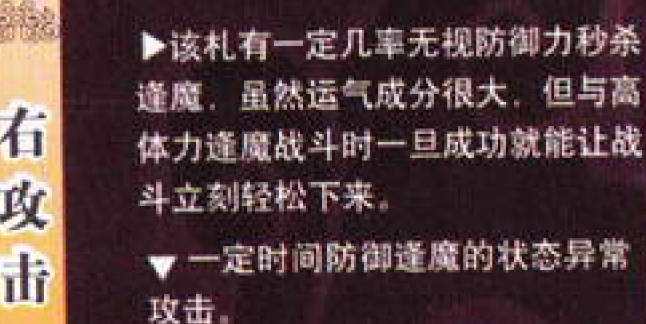
正面攻击

右攻击



多种效果的式札

决定弥音行动方式的式札有很多种，这其中还包含“正面攻击”、“右攻击”等字样的式札。也就是说，弥音和逢魔的相对位置也是战斗所必须考虑的。



▶该札有一定几率无视防御力秒杀逢魔，虽然运气成分很大，但与高体力逢魔战斗时一旦成功就能让战斗立刻轻松下来。

▼一定时间防御逢魔的状态异常攻击。





弥音变身？





◀弥音被金色光芒包围后换上了与平时不一样的黑衣，这也是式札的效果吗？

▶封住对方的动作，趁机发动连锁攻击吧！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



最动漫　Tot.15

先睹为快第一时间带来《幸运星　OVA》最新情报；卷中特辑“本来无一物”为你解读《空之境界》。本期DVD收录有《空之境界 俯瞰风景》、《FREEDOM》6，ANIMATION CREATORS 15(上)以及宫崎骏新剧场版《悬崖上的人鱼公主》的制作花絮。除此之外还附赠反叛的鲁鲁修R2 比萨盒，豪华版更有高达半米的便装版卡莲大型折叠式立卡。如此超值，怎能错过！





6月9日　全国火热上市

游戏小说十年

【十年精品游戏，十年剧情风云，十年经典沉淀】

全书文字量超过100万，收录1998年至2007年十年间《游戏机实用技术》杂志里最受好评的29部经典游戏小说。所有小说全部重新修订排版，新增登场人物简介等导读要素，另附全新制作的精彩特别企划“游戏经典名场面回顾”与“十年游戏剧情盘点”。全书共四册（32开），硬盒封装，每卷224页，大小适中，易携易阅，附赠十年精选CD。





已上市，各地报刊亭销售中

大16开64页 +24幅拉页海报集

爱图e族 Vol.3

在《Macross》25周年纪念之际，本辑中将为您叙述它的系列历程以及制作秘话。低调却拥有高贵画风的武田日向老师，在本辑中将展示她的绘画佳作以及相关作品。铃平广、羽々千等国内外画师美图继续呈送，同时更为您送上游戏城寨动漫绘画大赛的第一手报道。海量热门动漫海报以及充满治愈的茶太音乐专辑也将伴您度过夏日的时光。





已上市，各地报刊亭销售中

160页16开精装特辑＋鬼泣4精选原声CD

鬼泣4 资料设定集

CApcom首本《鬼泣4》官方资料设定集问世，书中不但有全人物详尽介绍解说，所有怪物资料，场景地图等等，更有数百张极为珍贵的设定图及未采用设定稿供您欣赏，并有制作人员对这些设定资料的详尽解说，是《鬼泣》FANS不可不入的珍藏之书。除此之外，随书还将附赠《鬼泣4》的精选原声音乐CD一张，以供您倾听欣赏。



已上市，各地报刊亭销售中



打造你自己的战舰，无限航路

文 雷伊 美编 咕噜

原Capcom旗下的四叶草工作室（Clover Studio）自解散后，经过一路磕磕碰碰终于以Platinum Games这个名字获得了新生，而经过一段时间的沉寂，它们的首批新作也终于展现在了玩家们的眼前。现在看到的这款《无限航路》（暂名）就是首批公布的作品中惟一的掌机游戏，他的制作人河野一二三曾因制作《钟楼》、《铁骑》等作品而为玩家们所熟知。游戏将由SEGA负责发行，而发售时期则暂定为2009年，请大家耐心等待吧。

主人公

女主人公

无限航路（暂名）				
无限航路（暂名）				
NDS	SEGA/Platinum Games	RPG	预定2009年	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

以宇宙为舞台的壮大物语

乘坐宇宙战舰在广袤的宇宙中展开冒险，是本作的主题。在无尽的宇宙中，存在着无数星球，它们拥有着不同的文化，从属于不同的势力。玩家在游戏中要做的就是编成舰队在星之海洋中畅游，在各个星球上发生剧情。也许有的玩家会问，宇宙这么大，那在各个星球之间来回移动会不会很吃力？这一点其实制作方早就已经考虑到了，游戏中设定有转移点，相信只要到过一次的地方之后都可以利用转移点瞬间移动过去。



▲下屏中的圆点就是地名，而它们之间的虚线应该就是航路吧。

穿梭于星之海



▶战舰移动时的画面，此时NDS的下屏显示的是主人公所在战舰的舰桥。



▲也许在一些游戏中，一个星球就已经是故事的整个舞台，但在以宇宙为舞台的本作中，一个星球所占的分量充其量也就相当于一般游戏中的城镇。

畅游广袤的宇宙

战舰的性能由你设计决定

设计图多达150种以上！

可以由玩家亲手建造和改装战舰是本作的最大魅力之一。要建造战舰，首先要获得相关的设计图。在设计图上，玩家可以把块状的设施部件任意配置，从而设计出属于自己的战舰。就算是相同的设计图，只要设施部件的组合搭配不同，那么在性能上也会有很大的差异。



▶获得设计图是建造战舰的首要条件。



▲设施部件的种类非常丰富，在形状上也千差万别，搭配起来应该比想象的要复杂一些。



▲给战舰搭配怎样的武器也由玩家自己决定。

紧张的战斗

浩瀚的宇宙自然不是处处都平静的，在宇宙中航行时，有时也会遇到敌人的阻挠，从而发生战斗。本作的战斗是以实时来进行的，进入战斗后，上屏左方的槽就会随着时间经过而自动积蓄，随着积蓄程度的提高，可以选择的指令也会增加。根据当前的战况来决定所选指令，是将战斗导向胜利的关键。

▲通过无线通信功能，本作还可以实现玩家间的对战。



◀游戏的战斗是在舰队之间进行的，非常大气。除了普通战舰外，游戏中还有着航母、巡洋舰等多种舰型。



▲上屏左边的槽随着时间经过会不断增长，当进入新的颜色区域后，可以选择的指令就会增加。



◀游戏中角色众多，并且个性也非常丰富。

丰富的角色

本作中的登场角色多达200名以上。在这些登场角色中，有部分可以成为同伴。玩家可以将同伴作为船员配置在战舰内的各个设施中，带他们一起参加战斗，配置在设施中的同伴经过战斗后可以升级。可以成为同伴的角色都有着各自不同的能力值，当然与各个设施之间的相性也是不同的，因此将最合适的人选配置在最合适的设施中显得非常重要。



STEAL PRINCESS 盗贼皇女

スティールプリンセス

盗贼皇女			
スティールプリンセス 盗贼皇女			
NDS	MMV	A・RPG	预定2008年7月31日	日版
	1～2人	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

相关报道 Vol.75 P36/Vol.86 P34

本作距离发售还有两个月不到的时间了，以解谜和战斗为主要内容的本作可双人联机游戏。联机的一大功能就是将自己制作的关卡地图发给其他朋友，让他们挑战自己精心布制的机关。本次将为大家介绍的就是关卡的制作情报。

制作出骄傲的难关吧！

冒险的大陆是由很多关卡构成的，这些关卡可由玩家自行设计。你可以布置关卡中的机关和怪物，编辑成自己独一无二的关卡，通过红外线通信或Wi-Fi发送给其他人。不过设计关卡需要游戏中的特殊“零件”，零件可通过普通关卡中取得的财宝来购买。



◀将关卡发送给朋友们吧。





▶除机关和怪物可自由配置外，玩家还能设定该关卡的达成条件。





欠债的阿妮丝

在前一次的情报中已经说明，主角阿妮丝虽然肩负着拯救王子的使命，但她的最大目的还是夺取宝物。尽管有着“盗贼皇女”称号的她是有些贪婪，但盗取财宝的另一大目的，居然是为了偿还巨额欠款。





◀被雷斯塔王威胁还债的阿妮丝露出很不满的表情，天不怕地不怕的她到底有什么把柄被这个头戴中式帝冠的老头攥住了呢？





这次再度公布5名新角色，其中有3名是魔王的部下，他们是否会给阿妮丝带来巨大的麻烦呢？



雷斯塔 CV：麻生智久

王子的父亲，看上去是个很不中用的老家伙，不过也有传闻说他的无能只是表象。



戴尔塔 CV：神田朱未

劫富济贫的义贼，自己家的条件却非常贫穷。



托雷巴 CV：三宅淳一

魔王的参谋，战斗时的指挥官角色。



加兹力 CV：福原耕平

怪力巨汉，拥有一击打倒大树的可怕力量。



卢克蕾琪娅 CV：伊藤加奈惠

平时以蝙蝠形态飞行的少女，速度是她的长项。

DRAGON QUEST V

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

文 雷伊
美编 小鱼仔

原本应该在春季发售的NDS版《DQ V 天空的新娘》在经过短暂的延期后，发售日已确定为今年的7月17日。作为日本国民RPG中的第5作，《DQ V》以出色的剧情以及独特的怪物同伴系统受到了不少玩家的好评。即将到来的NDS版《DQ V》在保持了原作优点的基础上，也将结合NDS的便利机能，为玩家重现经典的魅力。



勇者斗恶龙V 天空的新娘

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

NDS				
Square Enix	RPG	预定2008年7月17日	日版	
1人	容量未定	5490日元	无对应周边	

相关报道 Vol.80 P48



活泼开朗，冒险心旺盛

比安卡

主人公的青梅竹马，年龄比主人公大两岁，所以有时会像大姐姐一样地照顾着主人公。擅长使用的是攻击咒文。

▼对于天不怕地不怕的比安卡来说，再阴暗的洞窟也吓不倒她。





攻击咒文

战斗方式



▶可以攻击复数敌人的攻击咒文将会帮助玩家更有效率地杀敌。

主人公的两位候补新娘

《DQ V》的故事讲述的是主人公充满传奇性的人生，而作为人生中重要一环的“结婚”，在游戏中也有着重要的分量。相信当年玩这款游戏时，大家都在两位新娘间犹豫不决过，是选择活泼的比安卡，还是选择温柔的芙萝拉？在7月17日来临前，希望各位能得出答案。（笑）





◀尽管身处豪门，但芙萝拉却一点也没有大小姐脾气。

战斗方式

辅助咒文

▼合理运用辅助咒文，有时会对战斗带来意想不到的效果。



清纯可人的千金小姐

芙萝拉

大富豪的千金，性格温柔，对任何人都非常友善。在战斗中能够使用催眠咒文等一系列辅助咒文支援主人公。

主人公的两个孩子

男孩

战斗方式 武器攻击

▶虽然还是个孩子，但他的攻击力一点都不低。

女孩

战斗方式 攻击咒文

▶看起来乖巧可爱的女孩使用的是攻击系咒文。

桑丘

和孩提时代的主人公就已经非常熟悉的大叔，为人非常善良。能够使用把怪物呼唤过来的“口笛”等特殊的咒文。

◀这位胖胖的大叔在旅途中有时会说出一些出人意料的冷笑话。

化敌为友！将怪物变为自己的同伴！

能够将敌方怪物收服为自己的同伴是《DQ V》系统上的一大特色。根据种类的不同，怪物间的能力也存在着很大的差别。玩家也可以给收得的怪物装备上各种武具，从而进一步强化它们的实力。游戏中的怪物在战斗方式上主要分为三大类，下面我们就来大致介绍一下。





好吧，我承认我是太过于小看这款仅仅比上作标题多了个"DX"的游戏了。看完了本辑报道之后，你会发现本作简直有了天翻地覆的变化。就其作曲模式的丰富程度，就足够与许多专业级谱曲软件相媲美了。相信我，《大合奏DX》一定会让喜欢音乐的你热血沸腾的。

文 宇轩　美编 澄香

大合奏！ 兄弟乐队 DX			
大合奏！ バンドブラザーズ DX			
Nintendo	MUG	预定2008年6月26日	日版
1~8人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

NDS

相关报道 Vol.86 P32

演奏 利用Wii的《扬声器频道》在电视上展开大合奏！

本作的主要模式——"演奏模式"里收录了超过30首以上的乐曲，最多可以支持8人同时合奏。除此之外，玩家还能够在"今日演出模式"中配合芭芭拉今天的心情，享受即兴演奏的乐趣。另外，要是购买本作，还可以免费从Wii的购物频道上下载《扬声器频道》。利用这个频道与NDS进行联动的话，就可以体验在电视上进行高音质演奏的乐趣了。

最大8人同时参与！



▲一首歌曲最多可以同时让8人出场演奏。就让我们对着电视屏幕，以现场演唱会的心情尽力享受音乐的快感吧！

四种难度的演奏



▶▲最简单的入门级水准只需要按一个按键就可以了，而最难的大师级难度则必须用到NDS上的所有按键。不断磨练自己，向高难度发起挑战吧。

マスターでは✚や A B X Y だけじゃなく L R ボタンも使うわよ。

根据自己的实力进行选择

"今日现场演出"向芭芭拉发起挑战！

2008.12.30 TODAY'S LIVE
ALL STANDING OPEN START21:00
アーティスト：カリスマにせ★トミー！
演奏レベル：★★★★★★★★★★
ボーカルレベル：A 最高アンコール数：10
参加アーティスト募集中!!
参加　不参加

▶▲芭芭拉会根据自己的心情，提出"教堂风格"、"冲绳风格"等数个乐曲主题。只要能用不同的风格将曲目完美演绎，就能得到芭芭拉的肯定。



歌唱 发掘出自己的声音类型！

在使用麦克风进行的歌唱模式中，收录了一个用于检测自己歌喉的“歌声诊断”模式。通过演唱不同类型的歌曲，找出最适合自己的演唱风格吧。



▼在训练中游戏会自动根据你演唱的节拍和音域等数据来进行评定。有时芭芭拉也会提出一些有用的建议。

连训练课程都没落下！



◀▼本作会告知玩家自己与乐曲的协调性，以及自己的声音是属于哪种风格类型。

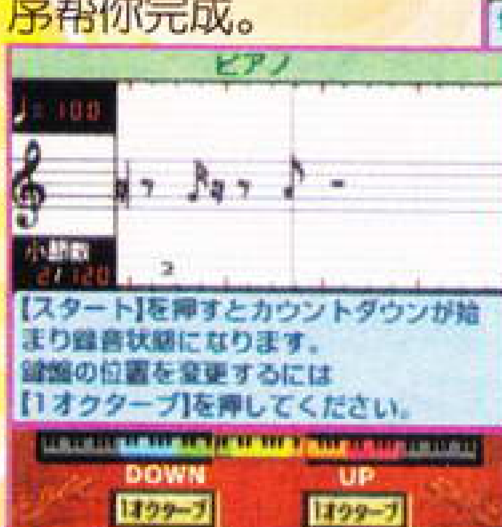




判定乐曲和声音的协调性

作曲 可以使用键盘来进行创作

除了五线谱之外，玩家还可以使用键盘来进行谱曲。另外，伴奏部分还可以直接交由程序帮你完成。

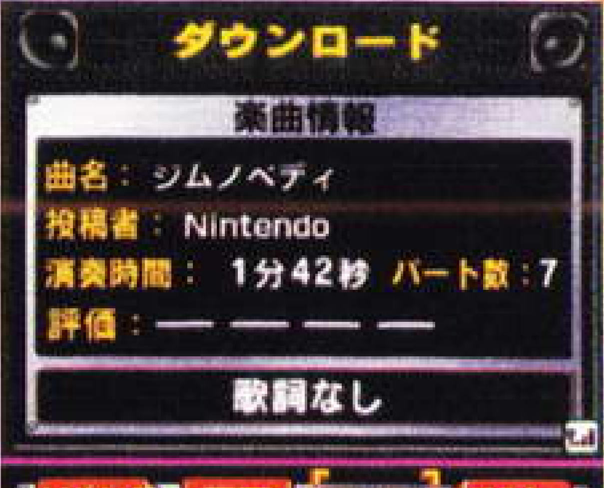


自动伴奏功能！

▲只要选择了一种演奏风格，就可以轻松完成伴奏。

通过Wi-Fi网络下载歌曲

本作内置的存储空间允许玩家直接从任天堂官方网站上下载补充歌曲。最大可保存歌曲数目多达100首！如果玩家对自己谱写的乐曲有信心，还可以将其上传投稿哦！



▶凡是下载过的曲目就无法删除了，你只有100次机会，务必要珍惜啊！（阴谋，这绝对是阴谋！）



最多可下载100首曲目！

もえたんDS

MOETAN

登场角色

手冢直

CV：うえだゆうじ

游戏中玩家扮演的主人公、被茵可暗恋着的男主角手冢直。临近高考的小直，英文成绩却一塌糊涂，让他非常苦恼。此时却仿佛天上掉馅饼般掉下来一个英文补习老师魔法茵可，于是在暑假来临之前，小直开始了他的英文恶补特训。

无敌变身萌少女虹原茵可即将在NDS上闪亮登场了！以英文单词学习和萌要素为卖点的英文参考书《萌单词》系列自2003年推出以来，获得相当大的成功，累计销量达到40万本，这其中当然少不了热爱学习的在校考生和广大宅男、怪叔叔的热烈追捧。当一个又一个的外语软件出现在NDS上，打着英文学习旗号的《萌单词DS》自然也不甘落于其后。今年7月，宅男们的偶像虹原茵可就要来帮大家补习英文单词了！

今夏最萌的

もえたんDS			
萌单词DS			
NDS	Idea Factory	ETC	预定2008年7月24日	日版
	1人	容量未定	3990日元	对应周边未定

文 嘟嘟

美编 Yangyu

今天开始英文特训！

因为英文考试成绩太差，高中三年级学生手冢直面临着可能留级的严峻现实，为了度过一个快乐的暑假，顺利升上大学，他必须在暑假来临之前通过一场特别考试。“偶然邂逅”了魔法少女茵可后，小直顺理成章地开始了他的英文特训。游戏中的“会话模式”下，玩家要扮演主人公小直，利用游戏的单词本系统每天熟背10个英文单词，每一天的学习和测试都会纪录在成绩表中，而最终的考验就是三周后的特别考试！短短三周的时间，小直能否顺利完成任务通过考试呢？另外根据考试成绩的不同，游戏会得到不同的结局画面。



▲进入游戏菜单，有“会话模式”“单词本模式”“触摸测试”三个模式可以选择。点击右边的问号会显示相关的说明。



▲测试包括填空、听写、选择等各种题型，每天的成绩都会被记录下来。

单词本学习

除了按照动画剧情展开的“会话模式”，游戏还特别制作了“单词本模式”。所谓温故知新，学而时习之，该模式中收录了原作《萌单词》中的大量英文词汇，同时搭载了电子辞典功能，玩家可以利用触控笔完成单词的输入、检索、发音重播，方便对学过的英文单词进行及时复习。一边游戏一边学习英文，还有充满萌要素的可爱画面，真可谓寓教于乐呢。

虹原茵可

CV：田村ゆかり

变身前 变身后

17岁的高中三年级学生，身高却不足140cm，怎么看都是一幅小学生的模样。与其脑残型的外表不同，实际上学习成绩非常优秀。暗恋着青梅竹马的同班同学小直，为了帮助小直顺利通过考试，变身为魔法少女茵可帮助小直补习英文。变身咒语是"魔法～CHANGE！"



黑威澄

CV：户松遥

变身前 变身后

茵可的同班同学，出身高贵的千金大小姐，同样是拥有幼女外形的17岁萝莉。与茵可是从小到大的玩伴，两人感情一直很好。但自从喜欢上小直之后，开始有意无意地将茵可视为情敌。变身成为魔法小澄后险些被女仆琉璃子发现，于是她谎称那只是一场"怪异的cosplay"。

白鸟爱丽丝

CV：名冢佳织

为了完成某些任务来到人间，平时变身为人气偶像歌手爱丽丝进行活动，真身实际上是来自魔法王国的神秘魔法少女。似乎有着什么复杂的身世背景，与她有关的一切都被包裹在谜团之中。

英文辅导老师来了！





◀在下屏输入要检索的单词，上屏就会得出相应的解释。

触摸测验

"触摸测验模式"收录了不少迷你单词测验，玩家可以在此考察一下自己的学习效果。如果顺利通过测试，玩家可以用触控笔与萌少女们进行"触摸游戏"，亲密度上升到一定程度后，就可以观看到萌少女们的各种可爱变装了。



▲▶随着触控笔的"触摸"动作，萌少女们会做出不同的反应，不过随便点击奇怪的地方的话，可爱的茵可也是会生气的哦！



▲选择与玩家一同进行测验的对象，亲密度越高，可供少女们变装的隐藏服装也就越多。



文 雷伊 美编 澄香

芙蕾

我是不会让你使用女神之羽的！

神界

本作的故事横跨神界、人间界和冥界三大世界，在这三个不同的世界中，将会有丰富的角色登场。除了在85辑中介绍的来自人间界的主角、来自天界的蕾娜斯以及来自冥界的艾莉丝等角色外，最近官方又公布了几位全新的角色，并且游戏的世界观和系统又有了进一步的消息，下面我们就把这些内容全部介绍给大家。

司掌生命诞生的女神，同时又拥有着恐怖的破坏之力。对主神奥丁非常忠诚，一直监视着人间界的一举一动。

女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS			
Square Enix / tri-Ace	RPG	预定2008年夏	日版
1人	容量未定	售价未定	无对应周边

相关报道 Vol.85 P40



三分天下——人间界

阿尔托利亚王国



兄弟之争进一步激化

虽然阿尔托利亚是个大国，但是由于先王的死，王位继承问题也在困扰着这个国家。故事正是从这个国家的这起事件开始的。

◀为了使国家更加强大，兰格雷一心想在王位继承之争中胜出，并用自己的策略来使国家拥有更强的竞争力。



阿尔托利亚王国是本次故事的中心

兰格雷

拥有第二王位继承权的王子，母亲是第二王妃。是一个崇尚武力的强硬派。



接见威尔弗雷德

▶克里斯托弗并不想和自己的哥哥对立，与威尔弗雷德的相遇会改变他的命运吗？

克里斯托弗

性格温和的王子，兰格雷的弟弟。由于其生母是第一王妃，因此他拥有着最优先的王位继承权。

塞奥多尔

克雷尔蒙法拉王国

威尔弗雷德的故乡所在的王国，他的故乡托尔克(トゥルク)村正好就在王国的国境线上，在那里，威尔弗雷德度过了自己悲惨的少年时代。

威尔弗雷德的父亲，拥有着很强的家庭责任感，在战场上则备受士兵们的崇敬。在一次战争中，他为了保护自己的朋友而战死，后被蕾娜斯选定为英灵。

威尔弗雷德，我想让你变得幸福！



◀这个女孩身上又会发生什么悲剧性的故事呢？

▲圣洁的白色羽毛飘落在了塞奥多尔的遗体旁，塞奥多尔被蕾娜斯作为英灵而带走。



▶少女提尔特（ティルテ）是威尔弗雷德的青梅竹马。

威尔诺亚王国

人间界首屈一指的军事强国，企图利用阿尔托利亚王国爆发内政问题这个契机，一举拿下整个人间界的支配权。

阿涅斯特

就算放弃国家，我也要保护留下来的朋友！

达利乌斯

牺牲同伴，难道你就一点都不会心痛吗？

威尔诺亚的士官，达利乌斯的好友。是一位使用长枪的热血汉，讨厌拐弯抹角的事情。

出身于潦倒贵族的威尔诺亚士兵，似乎接到了军队的密令，正在为此而烦恼。



▶达利乌斯有时也会对军队的做法产生疑问。



▲出生于军人世家的阿涅斯特拥有着孤高的灵魂。

详细系统进一步判明

多重剧情系统

和系列其他作品一样，本作的故事同样是分章节来进行的。在各个章节，玩家要造访各地，触发与各个同伴相关的剧情。在这个过程中，威尔弗雷德的行动将会对后面的剧情产生很大的影响。在本作中，甚至连战斗中所采取的某个行动都会使同伴阵营发生改变。

战斗使故事发生变化？

▲从目前的情报来看，貌似本作的战斗方式也会对剧情产生影响，不过具体影响方法目前还不明朗，莫非会和关键道具“女神之羽”有关？



▲每个同伴都有着属于自己的故事。

两种事件表现形式

本作剧情中的事件分为“幕间事件”（インターバルイベント）和“当场事件”（フィールドイベント）两种。幕间事件一般发生在各个剧情片段的开头，而当场事件则一般出现在战斗的前后。

幕间事件

◀表现方式较接近于AVG，可以看到漂亮的背景插画。



▶在场景中当场发生的事件，背景中的人物为三头身。

当场事件

主人公性格将会随故事进行发生变化

威尔弗雷德的行动不仅会影响到游戏的剧情，其自身的性格也会因此发生变化。根据玩家的选择，威尔弗雷德可以变成温和体贴的人，也可能成为一个暴躁的狂徒。





▶▲威尔弗雷德的性格将由玩家来决定。

协力助攻系统

根据在地图上与敌人的接触情况，进入战斗后同伴们的站位也会发生变化。如果该系统运用得当的话，进入战斗时同伴们就会从四面八方将敌人团团包围，对我方非常有利。



◀▼如果一进战斗就能将敌人包围，战斗就会变得轻松许多。



风舞格斗

ウィンディ×ウィンダム

NDS	Success	FTG
	预定2008年7月31日	日版

本作是Success近日公布的一款对应NDS平台的原创2D格斗游戏，故事讲述的是一个位于世界中心名叫葛维因（ガウェイン）的王国里有着一群拥有着奇特力量的人，他们可以借助一种名为“Windy”的道具在天空中自由飞翔。不仅如此，Windy力量的大小也表示着权力和武力的高低，所以由此导致的纷争就从未停止过。某一天，王国里的法利乌斯（ファリウス）王都宣布将举行一场武斗大会，并且承诺如果在大会里获得冠军的人可以实现自己的愿望。大会的消息一公布，就马上吸引了各路能人异士参加，虽然这里面每个人对大会的看法都不一，但是目的却是一样的，那就是希望能在乱世中获得真正属于自己的自由。

本作是一款充分利用了NDS双屏机能的格斗游戏，除了有和一般格斗游戏相同的陆地战，玩家还可以操控角色在NDS的上屏进行空中战，具体的做法是跳跃后按下B键，这样角色就可浮在空中并利用此优势来躲避对手攻击并伺机反击。另外在本作的参战角色阵容里，已确定Success自家游戏《降魔灵符传 伊津奈》里的人气女忍者伊津奈也会登场，原因是她不知为何被传送到了这个国家，为了回到原来的世界，她抱着一丝希望参加了这次的大会。

（文：乌冬）

伊津奈乱入Success最新格斗游戏！

▲游戏的人设也非常精美。

▲本作的游戏模式相当丰富。



▲这难道是发动必杀技时的Cut in？

重金摇滚双面人DS 死亡怒吼

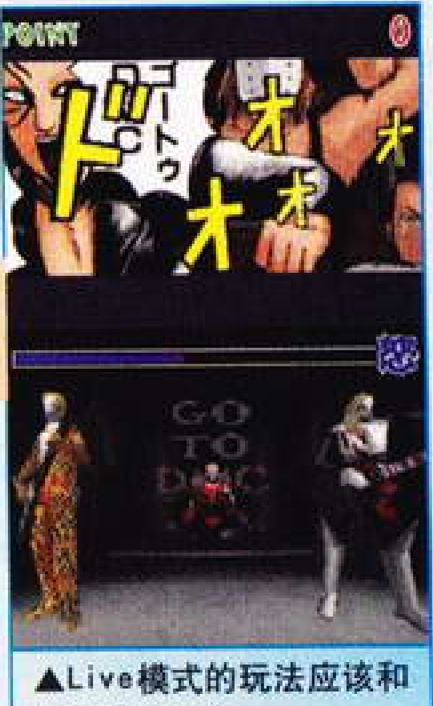
デトロイト・メタル・シティDS デス・シャウト

NDS	D3 Publisher	ETC
	预定2008年8月	日版





◀本作中玩家可以自由设定主角克劳萨二世喊出的台词。



▲Live模式的玩法应该和《应援团》类似。



▲虽然有RPG模式，不过风格想必也是和一般的RPG大相径庭吧。

人气漫画《重金摇滚双面人》将改编成游戏登陆NDS平台。原作故事中，主角根岸崇一原本是一个喜爱流行音乐的弱气青年，可是却阴差阳错地成为了地下重金属摇滚乐队Detroit Metal City的主唱，虽然他本人很讨厌重金属音乐，可是每当他一化上表演用的妆，就会变成他双重人格里的另一个人——约翰·克劳萨二世。性格火爆和满口粗口的约翰·克劳萨二世一下子在摇滚界打响了名气。漫画以夸张搞笑的手法描写了当今社会人们所遇到的压力，推出后即在读者里获得了不错的反响。游戏版的本作是一款合集，收录的模式包括跟着音乐节拍进行演奏的"Live模式"、可以玩10种以上迷你游戏的"狂热游戏模式"、以DMC乐队成员为RPG主角的"DMC任务"模式。以上的模式都收录了大量漫画中的情节，喜欢原作的朋友不能错过哦。

（文：乌冬）

吉他英雄 巡演

Guitar Hero：On Tour

NDS	Activision	MUG
	预定2008年6月22日	美版





▲对应本作的4键控制器，给予玩家全新演奏体验。

著名的音乐演奏游戏"《吉他英雄》系列"即将登陆NDS，这也是该系列首次染指掌机平台。为了能让掌机玩家更舒适地进行吉他演奏，随游戏还带有一个4键的外置控制器。将控制器插入NDS的SLOT－2槽中，就能很方便地用一只手捧住NDS并按下对应的按键，另外一只手用触控笔或拔片划动屏幕来模拟拨动琴弦了。本作拥有超过25首歌曲，其中有20首是NDS版独占曲目。本作把NDS的特性完美地体现了出来，比如在单人游戏中，有时为了激活能量，还需要冲着麦克风叫喊，真是激情四射的表演。当然如果你觉得这样很傻的话，也可以选择用触控笔点击屏幕来激活。紧张激烈的双人对战也是玩家所热衷的部分，在对抗中骚扰对手的演奏便是一大特色，在攒满能量后就可以释放绝招，比如利用闪光灯阻挡对手的屏幕、发送干扰电波或是扔炸弹等，甚至还能让对手的吉他短路着火，实在是恶搞无比。

（文：软饼干）



▲进行游戏时，玩家需要将NDS横着捧在手中。



▲爆发能量时的华丽视觉效果。

决意 死亡标记

ケツイ デスレーベル

NDS	Arika	STG
	预定2008年10月23日	日版

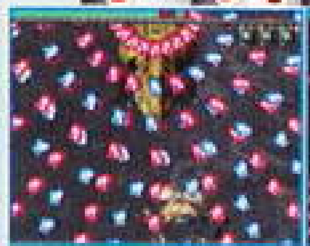
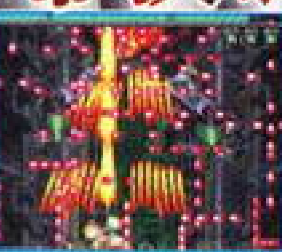


在全屏的弹幕中穿行、体验击破敌机的爽快感，街机射击名作"《决意》系列"的最新作《决意 死亡标记》即将登陆NDS平台。本作强调BOSS战时的紧张感和爽快感，并将增设多个难度模式和BOSS RUSH模式供玩家选择。游戏预定于2008年10月23日发售，届时将会以与街机版的特别攻略影像DVD同捆的形式发售。

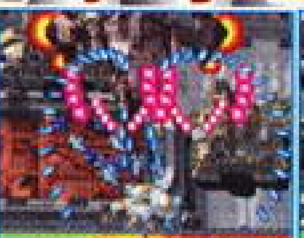
游戏模式有3种，它们是单人用的"单人模式"、大家一起玩的"联机模式"以及在特定场所反复游戏的"练习模式"。"单人模式"中根据难易度的不同准备了多个关卡，本作有个特别之处在于改变难度不仅仅是变换舞台，连同弹幕量和BOSS数量都会做调整。联机游戏包括"对战模式"和"羁绊模式"两种。对战模式下，两名玩家会在同等状况条件下来比试谁在关卡中赚取的换分道具多，换分道具多的一方即为胜利者。而"羁绊模式"目前还在紧张地开发中，详细情报不明。

在弹幕狭缝中求生存！

"练习模式"中可让玩家自由设定难度、自机类型、敌机数、最多炸弹数、自动炸弹以及关卡这6个项目来针对性地进行训练，对于攻略打不过去的BOSS以及研究如何在关卡内取得高分会很有帮助。

▲难易度的选择可以满足不同层次的玩家。不过话说回来，本作中会存在隐藏模式么？



▲切实把握分数倍率系统的计算规则，和朋友进行一场激战！

（文：羽纹）

一骑当千 雄辩之拳

一骑当千 Eloquent Fist

PSP	MMV	ACT
	预定2008年10月2日	日版

一騎当千 Eloquent Fist

有名的热血"卖肉"动画《一骑当千》即将被改编为PSP上的横版清关动作游戏。本作继承了动画版的世界观，从目前公布的画面来看，孙策伯符、关羽云长、吕蒙子明和吕布奉先会是游戏的主要角色。本作的操作非常简单，通过简单的按键组合就能打出光影效果华丽、多HIT数的连击。原作的邪恶卖点——破衣系统也"厚道"地得以忠实再现，角色受到重创后，身上的衣服会变得残破不全，且画面上出现清晰特写。此外，本作的预约特典也大有超越15禁，向着18禁迈进的趋势，称之为一款服务男性玩家的游戏并不为过。

（文：胧月）



◀限定版附送的"母女大碗饭"手办概念图，邪恶的成品式样颇引人遐想。

三国武将卖萌大反串！



▲关卡中也穿插着剧情对话。

▼火爆的战斗场面。上方人物的血槽被分为若干小格，莫非是每减少一格，角色的衣服就会破损一些吗？





▲破衣系统的特写显然是生怕玩家看不清楚。

PC-E精选 天外魔境合集

PCエンジン ベスト コレクション 天外魔境コレクション

PSP	Hudson	ETC
	预定2008年7月31日	日版

“《天外魔境》系列”在日本曾经是与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》齐名的RPG名作，可惜随着时间的流逝，它的新作却没有能够延续之前的辉煌。尽管新作缺乏人气，但系列早期的几款作品却一直沉淀在玩家的心中。这款即将推出的合集集结了《天外魔境》、《天外魔境Ⅱ》、《天外魔境 风云歌舞伎传》以及格斗游戏《歌舞伎一刀凉谈》等4款在PC-E上发售的系列早期作品，并且在画面上没有经过任何优化，可谓“原汁原味”。另外，该合集中还附带了系列的珍贵设定集，对系列的FANS来说具有相当高的收藏价值。

（文：雷伊）

原汁原味重现昔日经典

▲系列第一作登场于1989年，讲述了“火之勇者”自来也的冒险故事，游戏后来经过全面重制在X360平台发售，不过人气却已经今非昔比。



▲《天外魔境Ⅱ》可以说是系列中最为经典的一作，在当时以精美的画面和丰富的动画博得了一片喝彩。游戏后来不仅推出过PS2和NGC版，还被移植到了NDS上。



▲《风云歌舞伎传》是系列的一款外传作品，以2代中的人气角色歌舞伎团十郎为主角。



▲《歌舞伎一刀凉谈》是一款集结了《风云歌舞伎传》中主要角色的格斗游戏，可惜的是，PSP版并不支持双人对战。

PC-E精选 银河少女传说合集

PCエンジン ベスト コレクション 银河お娘样传说コレクション

PSP	Hudson	ETC
	预定2008年7月31日	日版

曾经在PC-E上获得好评的美少女游戏“《银河少女传说》系列”即将以复刻的形式登陆PSP，早前这个系列已经推出过SS和PS平台的复刻版，而此次的PSP版为系列的合集，收录了《银河少女传说优奈》、《银河少女传说优奈2》和《银河女警传说》三部作品。其中《银河少女传说优奈》是一部以诙谐搞笑的手法描述主人公优奈如何从一个普通的女高中生成长为光之救世主的AVG，而《银河少女传说优奈2》则是其续篇，讲述优奈在进行社会参观学习的时候被卷入不明的事件中，不得不与新伙伴再次踏入冒险旅途的故事。最后一部《银河女警传说》是由同社推出的一款纵向STG，讲的是4位美少女警察与时空罪犯之间展开的战斗。与《天外魔境合集》一样，本作的价格也为超低的2940日元，有兴趣的玩家可以留意一下。

（文：乌冬）

PC-E经典游戏合集登陆PSP



▲游戏中出现的角色多以美少女为主。



▲游戏中还收录大量珍贵的插画。



▲虽然《银河女警传说》是一款STG，但很可惜不支持双打。





文 C.H.1. 编 米格 VOL.28

汶川地震一下让生活沉寂下来。打开电视、翻开报纸，全是关于地震的消息，甚至连网站的界面都是灰蒙蒙的。看着一条条关于灾区的消息，心情不免有些悲苦，同情灾区人民的遭遇之外，更为同胞们共通抗击灾难的精神所感动。下面先一起看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

3.95自制固件即将推出

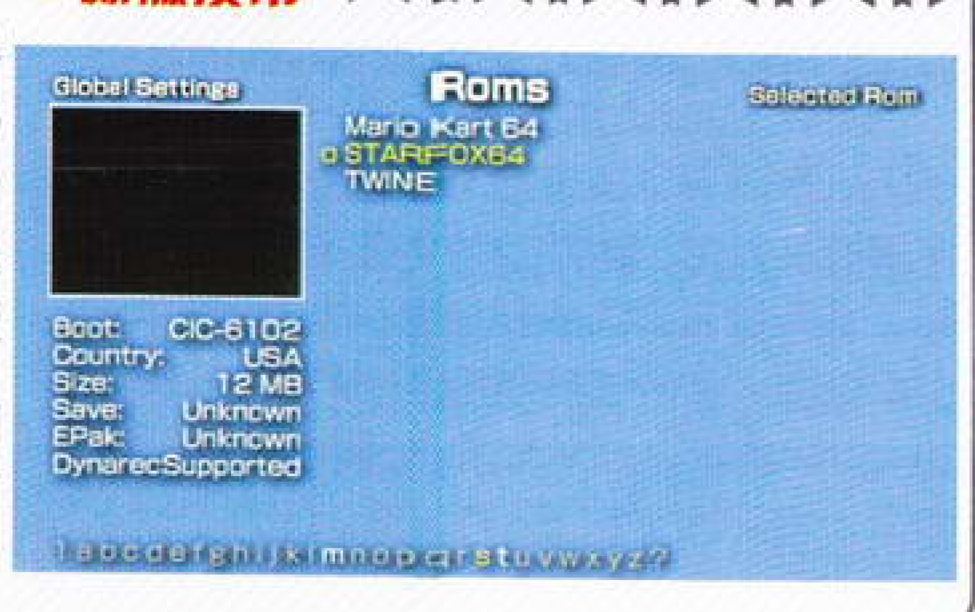


虽然M33小组对PSP的3.95固件没兴趣，可是仍有其他破解者挺身而出。之前pspgen网站就放出了3.93自制固件，而且相比M33系列自制固件，它还在一些细节功能上进行了改进。日前，该网站又放出了一段3.95自制固件的运行视频。从视频上看，这款版本号为3.95 GEN的自制固件已经比较完善，拥有官方3.95的所有功能。据传因为硬件支持的问题，刷入3.95 GEN后，PSP-1000将无法运行PS模拟游戏。另外，开机时进入恢复功能的快捷键由按R键改为按SELECT键。有兴趣的朋友可以关注GEN网站(http://www.pspgen.com)。

模拟器

Daedalus新版发布

久久没有更新的PSP用N64模拟器Daedalus吊足了玩家们的胃口后，终于在5月中旬、下旬发布了R14 Beta、R14 Beta2版。新版支持了更多的游戏，提升了运行速度，修复了错误，并采用全新的图标。新版Daedalus的界面很漂亮，试着运行了《马里奥64》等游戏，速度略有提升，但仍比较缓慢，并且贴图有错误，看来作者还是让我们小失望了一把。



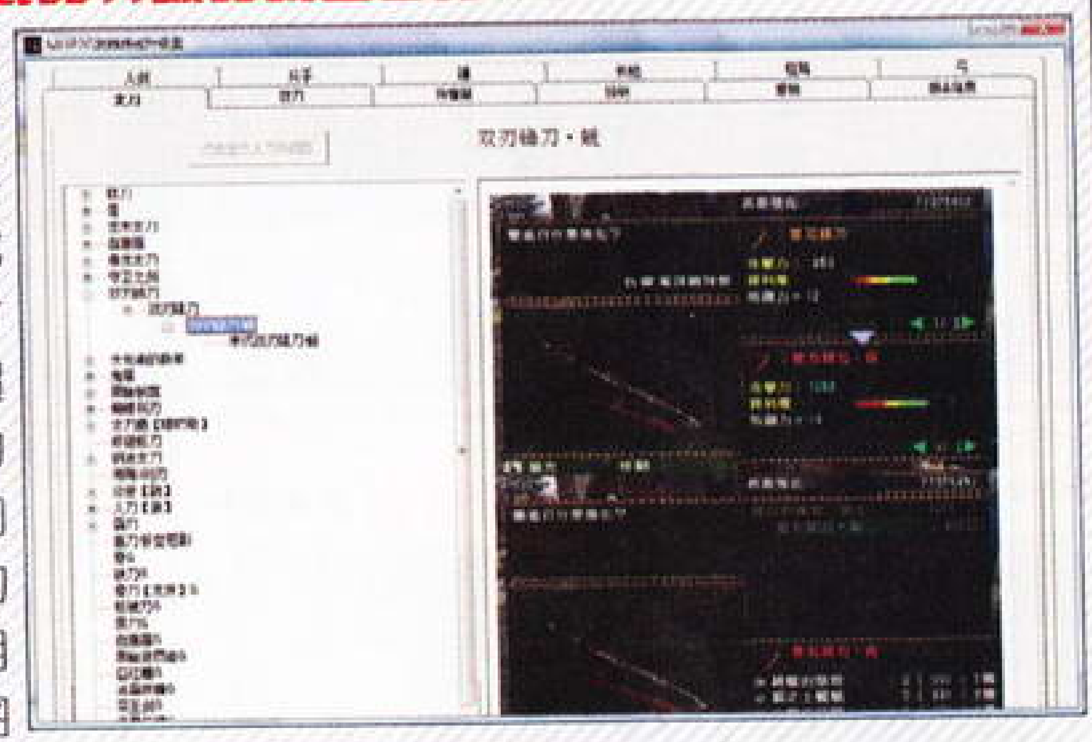
NesterJ PSP for CN mapper 新版公开



大家对PSP上国人修改的FC模拟器NesterJ PSP for CN mapper还有印象没？通过加入对更多mapper的支持，软件能正常运行大量的中文FC游戏。5月22日，惊风工作室又发布了最新V0.3版。新版加入了对mapper111、mapper162、mapper176的支持，修正了mapper163的错误。《忍者龙剑传Ⅰ》、《圣斗士 黄金传说完结篇》、《西游记后传》、《三国忠烈传》、《龙珠》等中文游戏都能运行了，数奇玉、恒格电子公司出品的部分中文游戏都正常了，《三国无双 猛将传》也没有图像错误了。喜欢FC中文游戏的玩家，不要错过本程序哦。

自制软件

《MHP2G》全武器升级路线查看器新版公开



还在为《MHP2G》中的武器升级烦恼吗？你需要全武器升级路线查看器的帮助。通过软件，我们可以查询武器升级路线，并且所有武器全部都有截图和树状图来表示，查看武器的同时还能欣赏武器的外形。软件中的截图超过3000幅，作者WXD1987可是下了大力气。软件于5月27日发布V1.5版，添加了所有的G武器；补全了轻弩和重弩的图片，轻弩和重弩图片上添加了可用子弹；在笛子的图片上编辑了乐谱图片。软件运行需要Visual Basic组件库的支持，如果电脑中没有库文件，可以先运行组件.exe，将库文件释放到硬盘C:\WINDOWS\system32目录下。作者将会于近期发布V2.0最终版本，届时将为所有武器加上会心率和洞数以及狩猎笛的乐谱、弓的蓄力等级等。

NervOS 新版放出

NervOS Installer

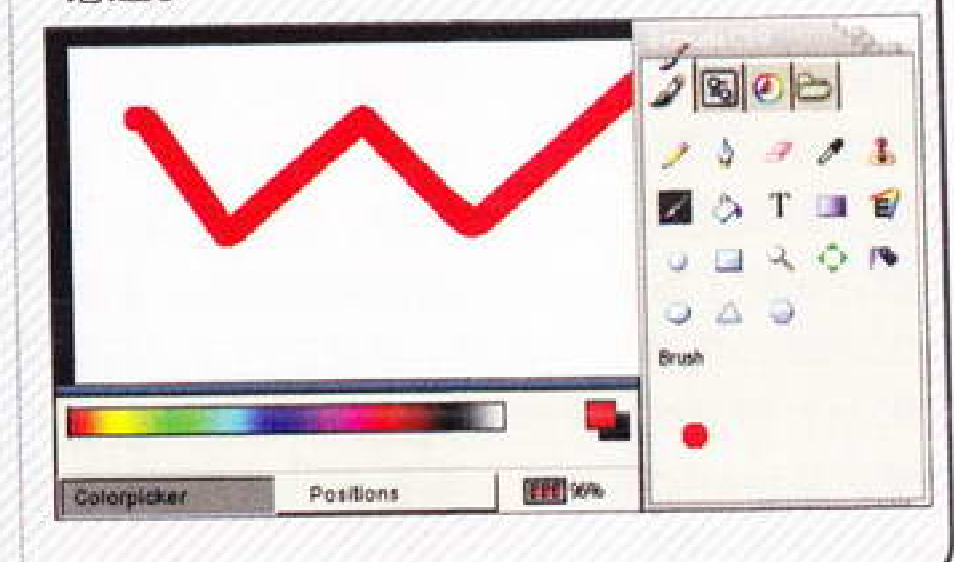
Username/Password must be 4/20 characters long.

Press Start to continue.

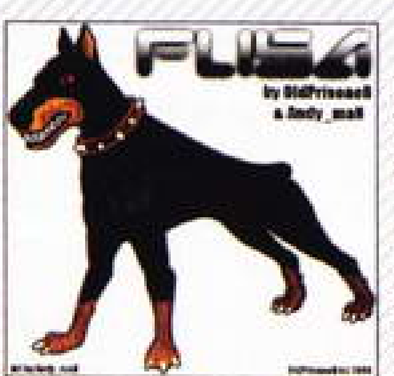
PSP上的系统软件NervOS于5月24日推出V2.0.1版。新版加入了电量检测，如果电量低于74%，则会让用户选择是否继续安装；能够检测记忆棒的容量，防止容量不足引起错误；修正了安装和卸载方面的问题；加入关机提示。NervOS界面漂亮，功能也很强大，大家可以装上玩个新鲜。

Bermuda CS 新版发布

PSP用绘图软件Bermuda CS于5月23日发布V9 Compability Fix版。新版提升了软件兼容性，能运行于PSP-1000、PSP-2000以及所有固件版本上。加入了三只新画笔，修复了文件浏览的错误。Bermuda CS的易用性很高，功能强大，喜欢绘图的朋友不要错过。



FuSa 新版发布



索尼为PSP-2000加入了视频输出功能，但却附带了诸多限制。比如如果你的电视不支持逐行扫描，那就无法显示PSP的游戏画面。FuSa则是一款为PSP-2000设计的视频输出插件，可以跳出索尼设置的限制，在任何电视上使用任何线缆，不仅仅是色差线，如果你可以搞到适用的AV、S端子线，也可以输出视频和游戏画面。FuSa的最新版是5月中旬推出的V1.0 Build 41版。新版改善了对UMD游戏的支持，可以全屏显示UMD游戏画面；不启动其他插件时，打开FuSa后所有游戏都能正常运行；加入了新的全屏模式，但某些电视仍不能正常显示；修正了软件退出时的错误。

FuSa的安装和使用同其他插件一样，需要将dvemgr.prx与FuSa.prx两个文件拷贝到记忆棒seplugins目录内，然后在Game.txt文件内加入ms0:/seplugins/FuSa.prx命令行，并在M33系统中将插件激活。PSP XMB界面中，我们可以同时按音量调节的+、-键调出插件菜单，同时按-和R键可以将画面于PSP和电视之间切换，同时按-和L键可以加速画面显示。FuSa让PSP-2000用户有了新选择，不过插件目前还不是很稳定，期待作者推出新版本。

PPA 新版推出

国产PSP用视频播放软件PPA于5月12日发布新版。新版在配置文件config.xml里增加两个关于字幕字体的属性的字段asc_scale、multcode_scale，用于解决一些语言文字的字符串宽度计算问题。一般情况下，对于中文不等宽字体，asc_scale设为2.0、multcode_scale=1.0，即英文asc字符宽为字体宽/2.0，而中文字符宽=字体宽/1.0。对于其他语言文字和字体，用户可以根据自己的字体情况，设置不同的值，这样便能解决泰文和阿拉伯文字幕的居中问题。新版本还加入播放时截图的功能，视频播放中，按□键暂停播放，然后按○键可以截图，图片为PNG格式，存放在记忆棒picture文件夹下。FW3xx版还加入了MP4AVC的播放功能，能够播放大部分480 × 272分辨率或以下的MP4AVC文件，大于480P分辨率的MP4AVC文件播放问题还在继续研究中。



在PSP上运行Basic程序

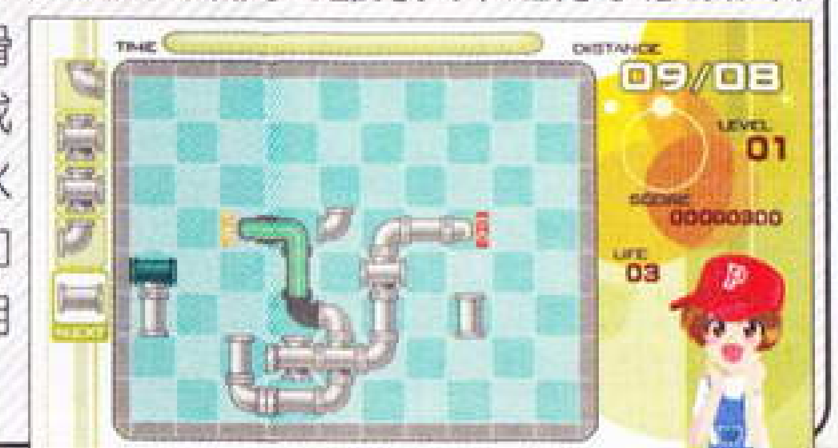
Basic以简单、易用的特性吸引了大量编程爱好者。通过SdlBasic这款程序，我们在PSP上也能运行Basic程序了。SdlBasic能够在PSP上模拟Basic环境，并运行Basic程序。我们可以将程序代码存储为文本，并将后缀改名为.sdlbas放到PSP上运行。SdlBasic已经内置了几款小程序，这些程序不仅能绘制图形，还能播放音频，由此可见SdlBasic的强大。



同人游戏

《Pipeline》新版发布

PSP上的益智游戏《Pipeline》于5月27日发布V0.2版。新版对部分关卡进行了修改，并加入了15个新关卡，关卡总数达到35个；可以使用滑杆操作，提升了难度，每过5关可以记忆进度。游戏的画面很清新，MM更可爱。游戏中，玩家需要将水管连接起来，每次系统给出的水管形状并不相同，如果连接的水管能让水流从头部流向尾部便算胜利。用PSP的方向键或滑杆移动光标，按×键安装水管。

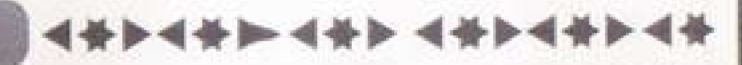


英文学习好帮手 YDict词典软件使用教程

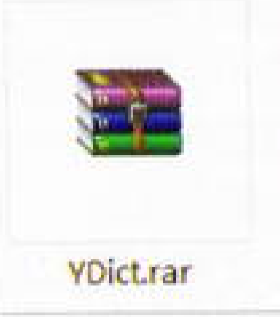
软件名称：YDict
软件作者：ZYM
最新版本：V0.3
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

从小学到初中再到高中直到大学，英语学习都是重中之重。所以，一本好的英语词典是必不可少的。以前，我们曾经介绍过PSP上的词典类软件PSPCiba，但有不少用户不满足于其简洁的释义。这次，我们再推荐一款PSP专用的词典软件YDict，虽然它的界面比较简陋，但功能却很强大。YDict支持词库更换，让我们可以根据学习需要选择不同的英文词库。最近，YDict还推出了PSP-2000专用版本。下面就让我们一起看看具体使用方法吧。

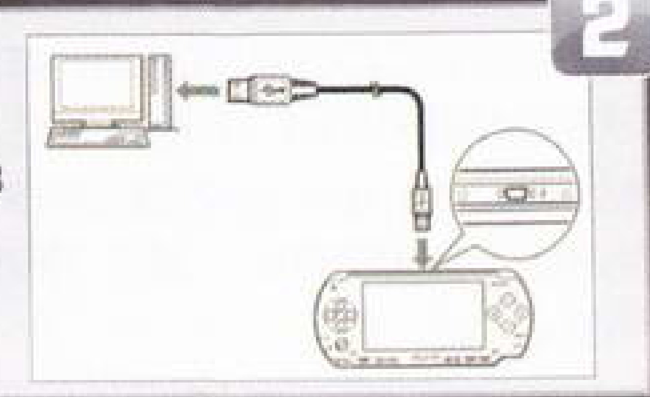
安装指南



1 下载YDict压缩包，在电脑端将其解压缩。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连。



3 将名为YDict的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



4 oxford-gb.ifo.psp oxford-gb.dict... oxford-gb.idx...

软件已经内置了《牛津现代英汉双解词典》的词库，我们也可以拷贝其他词库文件进来。

快速上手



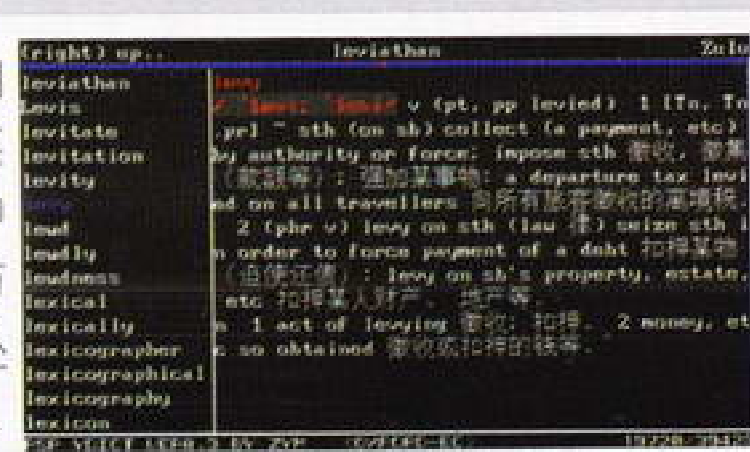
1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到YDict软件，按确定键开始运行。

3 首先进入YDict的翻阅模式，这里左边显示英文单词列表，右边显示中文释义。我们用PSP的方向键移动光标，光标所处位置的单词会显示释义。



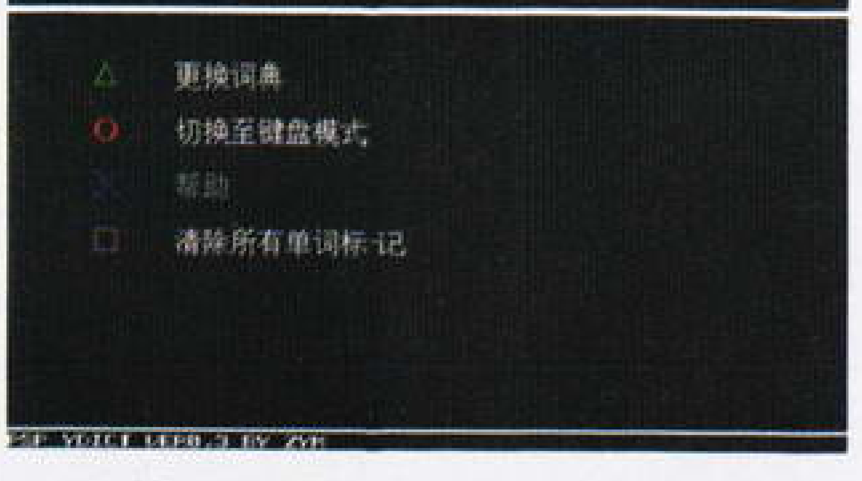
按键	说明
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	单词向前翻页
→	单词向后翻页
×	标注单词
SELECT	调出系统菜单

4

如果遇到不会的单词，可以按×键将其标注。



5



按 SELECT 键会进入系统菜单。

6

系统菜单中按○键可进入键盘模式，这里我们能输入单词进行查询。



7

YDict的输入方法比较特殊，首先移动滑杆，中央的虚拟键盘会亮起，移动滑杆到需要输入的字母上，该字母会变为红色，再按○键确定输入字母，按□键回删字母，按△键切换到数字、符号输入。

8

输入完成后，按方向键的↓选择需要查询的单词，右边栏会显示释义。

9

按SELECT键进入系统菜单，然后按△键可更换词典。软件会自动检测已经存入的词库并罗列出来。

YDict的使用相对简单，内置的《牛津现代英汉双解词典》释义更是非常详实，适合英语学习之用。如果你还在为英语学习发愁，赶快为PSP安装一个 YDict吧。

感觉索尼香港分部像一位老爷爷，做起任何事情来都慢慢腾腾。4月底就结束的PSN冲100返15元活动，直到5月中旬后，返款才到帐户。一度都怀疑是不是自己搞错了，根本没这个活动。《GT5P》的更新更是迟钝到家，说是5月底放出，可完稿之日离月底就差那么几天了，还是没动静，不要让人失望才好啊。

让小P使用更方便 MyPSPMenu使用教程

文 寰仔 编 米格

虽然PSP的XMB界面功能强大，能听歌、能看片、能浏览图片，但对于大部分玩家而言，最常用的游戏、USB连接功能却还要一层层目录进，而且XMB的图标浏览速度太慢，想在列表中找到自己需要运行的模拟器都要翻个几分钟。难道就没有什么办法让小P用起来更方便更简单吗？下面我们要向大家推荐的这款MyPSPMenu就一定能够满足大家的需求。

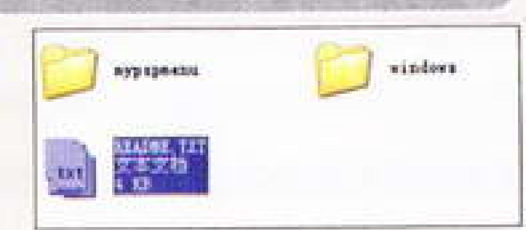
介绍

MyPSPMenu可以说是一款PSP自制系统，功能类似早期的iRShell和最近新出的NervOS，虽然相比前两者MyPSPMenu要简单很多，但是它的实用程度和易用性却要更胜一筹。它允许我们为记忆棒中存储的各种软件创建快捷方式，能够启动自制软件、ISO游戏，支持USBHost、WiFiHost等功能，具备文件浏览器可进行文件管理，说起来实现这些功能的软件有很多，但能够像MyPSPMenu这样将这些功能结合得这么好的软件却不多。而且它华丽而独特的界面能够让你的PSP焕然一新，支持多皮肤更换也能带给你更多的新鲜感。使用iRShell虽然我们也可以启动自制软件、ISO游戏，但是操作过程相比MyPSPMenu可就要复杂太多了；NervOS同样是一款自制系统，但它实在与XMB太接近了，以致于笔者认为用它还不如使用XMB来得方便，而MyPSPMenu相比之下就要个性、实用、美观很多。下面我们就来看看它的详细使用方法吧。

使用

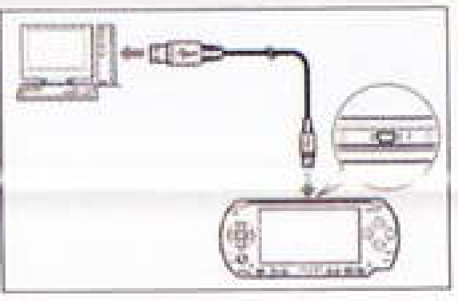
软件名称：MyPSPMenu
软件版本：R1
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用内核：3.52 M33以上版本自制固件





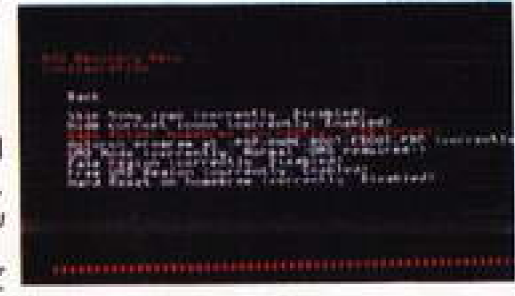
首先我们需要上网下载这款软件，解压后我们会获得mypspmenu、windows两个文件夹以及README.TXT文本介绍。下载地址为：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/aspx/download.aspx?r=1&id=6156。

2



将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。





将mypspmenu文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下，并确定自制固件修复菜单中已经将GAME文件夹设定为3.XX内核即可完成安装。





打开PSP“游戏”→“Memory Stick”一项，在记忆棒图标下找到MyPSPMenu并运行。

5



软件的界面相当华丽，最上面一排图标代表分类页面，可以通过按下L、R键左右切换分类页。中间是程序列表，由于首次启动没有添加任何程序快捷方式，此区域目前为空。屏幕最下面是系统信息，滚动的字幕会提示当前分类的内容，将来添加快捷方式后滚动字幕会显示当前选中项的相关设定。

6



首先我们来看看位于最右边的选项设定页面。这里的选项非常简单，只有五个项目，详细功能如下：

英文	功能
Default cpu speed	设定默认 CPU 频率，按方向键右即可调整，默认为 222/111。
Default usb state	默认USB模式，按方向键右即可调整，选择 on 可以开启 USB 连接，让记忆棒以可移动磁盘形式被电脑识别。
Skin	软件皮肤设定，按方向键右即可调整，安装多款皮肤后可以在这里进行切换。
Nethost ip	使用 NetHost（即 WiFiHost）功能电脑主机 IP 地址，按×键即可进入系统文字输入界面手工输入，需要注意的是，使用 NetHost 功能还需要在 XMB 界面设定好"基础模式"的无线网络连接。
Save settings	保存设置并重新启动 MyPSPMenu。





介绍完设定后我们再来看看设定左侧的文件浏览页面。文件浏览界面中左右两侧分别为两个文件浏览窗口，我们可以通过按方向键左右进行当前操作窗口的切换，以便进行文件复制等操作。在文件浏览页面我们可以进行常规文件操作以及为其他页面创建快捷方式，还可以通过Host功能启动硬盘上的ISO文件。按下SELECT键可以查看当前页面的按键操作帮助，首先我们来看看该页面下各按键的功能。

按键	功能
方向键左右	切换文件浏览窗口
方向键上下	移动光标
×	进入文件夹／执行当前选择文件
○	返回上一级目录
△	文件管理菜单
SELECT 键	显示帮助
按住方向键上	设备选择界面





下面我们首先来介绍如何创建快捷方式。在文件浏览窗口中找到ISO文件后，选中并按×键确定，就会出现操作选择页面，各选项功能如下：

英文	功能
Add item to a section	为当前选择程序创建快捷方式
Explore item	浏览当前 ISO 内部的文件
Cancel	返回文件浏览界面

9



直接选择 EBOOT.PBP 文件或在上一步选择了第一项创立快捷方式后，就会进入快捷方式设定页面。设定好快捷方式，我们就可以在分类页面中直接启动它了。其中各项目功能如下：

英文	功能
Section	选择分类，按方向键右进行分类切换。ISO一定要选择 Isos 类，PS 模拟游戏一定要选择 Psx 类，其他自制软件则根据功能可以放置在Games（游戏）、Emulators（模拟器）以及 Applications（应用软件）几大类别中。
Name	程序在下方滚动信息栏中显示的名称，按下方向键右会进入系统文件输入界面进行输入。
Speed	设定程序运行的 CPU 速度。
Icon	为程序指定图标，不指定则会自动识别程序图标。
OK	保存设定并创建当前快捷方式。
CANCEL	取消操作返回文件浏览界面。





文件浏览界面还支持图片浏览、MP3 播放功能，选中图片文件或音乐文件，直接按×键就能打开文件了。图片像素不能太大，MP3音乐也有要求，否则将无法打开或死机，至于 MP4 播放等功能自然也不具备，看来软件新版本在这方面还需要加强。

11



选中一个文件或文件夹按下△键就会进入文件管理界面，界面右侧会列出当前选择项目的详细信息，左侧是各种操作，功能如下：

英文	功能
Copy	复制，按下×键后就能将其存入缓存。
Paste	粘贴，将存入缓存的文件或文件夹粘贴到当前所在文件夹下。
Delete	删除当前选择项。
Create directory	在当前目录下创建新的文件夹。
Rename	重命名当前选择项。
Cancel	放弃操作，返回文件浏览界面。

12



文件浏览界面更为重要的功能还在于USBHost以及NetHost，让我们通过USB线或无线网络接入电脑直接访问硬盘上的ISO文件。有关Host功能的介绍可以参看本辑“米饼教室”。方向键上按住不松，程序就会出现选择菜单了，我们可以在这里开启Host功能。

英文	功能
Memory Stick->ms0	将当前浏览窗口设定为访问记忆棒。
Umd->ms0	将当前浏览窗口设定为访问UMD光盘。
Internal Memory->flash0	将当前浏览窗口设定为访问Flash0。
Internal Memory->flash1	将当前浏览窗口设定为访问Flash1。
Wifi->nethost0	将当前浏览窗口设定为通过WiFi网络访问硬盘，需要设定好XMB下的基础模式网络，并在设定中输入电脑主机IP地址，还需要打开网卡开关以及电脑端Nethost程序。
Usb->host0	将当前浏览窗口设定为通过USB线网络访问硬盘，需要插入USB连线，并安装驱动，启动Usbhost程序。

有关Usbhost驱动安装方法、Usbhost、Nethost程序启动方法参看本辑“米饼教室”，相关程序就在开始解压缩获得的windows目录中。

13



选择Host功能后，我们可以启动ISO镜像、PS游戏，但这需要注意，Host下是无法使用自制软件或是创建快捷方式的。另外，在Host下我们还可以通过文件管理菜单将文件从硬盘复制到记忆棒中，这样我们就可以在硬盘试玩游戏后直接在MyPSPMenu下完成拷贝工作，非常方便。

14



看完文件浏览页面，我们再来看它左侧骷髅图标的UMD页面。这里会显示当前放入的UMD光盘，按下×键就能启动当前光驱中放置的UMD光盘了。

15



最后我们再来看看其他几个页面，创建好快捷方式，在这些分类页面中就能按下×键启动所选项目了。按下△键还能删除当前选择项目。特别需要注意的是MyPSPMenu下启动ISO分两种引导模式，分别是M33和OE免引导模式，当UMD光驱中放入光盘，为M33引导模式，如果没有光盘放入则为OE引导模式，这一点在Host模式启动ISO时也相同。

16



最后，按下HOME键会出现退出菜单，第一项为返回XMB，第二项为重启PSP，第三项为关闭PSP，功能就不需要笔者多说了吧。

总结

通过分类后，将会让你的PSP程序看上去更整齐，寻找起来更方便，也无须再等待XMB程序列表中花半分钟时间载入程序图标了。而且MyPSPMenu作为自制系统，在运行完程序退出时还能返回到它的界面中，除了多媒体功能需要加强外，其他方面的易用性已经远远超过XMB界面，喜欢玩软件、游戏的玩友们不妨装一个来爽爽吧。



文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.28

汶川地震已经过去一段时间，灾后的重建工作全面进行中。在此祝愿灾区的兄弟姐妹能够早日止住伤痛，重新振作起来。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

DS Save Tools新版公开

电脑上的NDS存档转换工具DS Save Tools于5月23日发布V1.1.3版。新版可以自动判断源存档是否为Compressed或Uncompressed格式的NO$GBA存档，不需要手动指定，且转换后能自动删除临时文件；存档测试功能支持NO$GBA存档，但可能会产生临时文件，用户要保证存档所在文件夹有足够可读写空间。作为目前最好的存档转换软件，DS Save Tools支持几乎全部主流烧录卡的存档，适合手头有多块烧录卡的朋友。

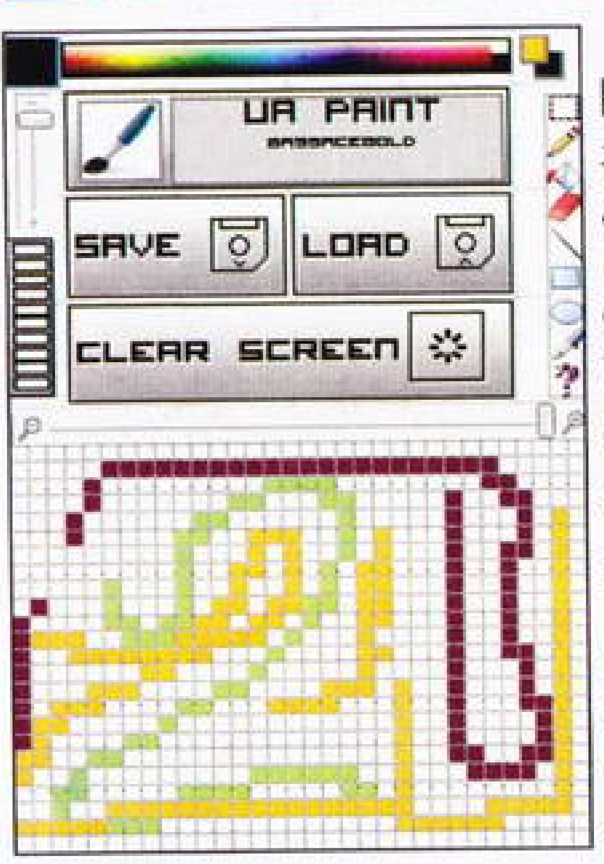


Reno Studio Lite新版公开



国产中英文记事软件Reno Studio Lite于5月18日发布双卡版。双卡版解决了NDS内存过小的问题，可以使用SLOT-2槽的GBA扩展卡作为程序的运行内存。Reno Studio Lite刚刚发布了王码五笔、新五笔、双拼、笔划、简易日语等多个输入法细胞字库，用户能够使用多种输入法来录入汉字，而不仅仅限于使用拼音。双卡版则能够支持更大容量的自定义字库以及新加入的输入法。当然双卡版也有局限性，部分输入法只能在SLOT-1槽烧录卡上运行，SLOT-2槽烧录卡用户就无缘享受了。

UAPaint 新版推出



NDS用绘图软件UAPaint于5月16日推出V0.99e版。新版加入了复制、粘贴工具，虚拟键盘中加入了存储菜单，读取菜单界面增加滚动条提示，还修复了几个小错误。UAPaint的绘图功能非常强悍，喜欢画画的同学不要错过，具体操作方法可以参看上辑教程。

DeSmuMe 新版公开



电脑上的NDS模拟器DeSmuMe于5月中旬发布V0.7.3 mod3版。软件是在官方V0.7.3基础上的改版，在3D渲染中加入了透明测试，修复了3D渲染的错误，加入了声音采样功能，增加CPU低功耗模式。程序还将加入对Wii遥控器手柄Wiimote的支持，但具体如何实现尚不得而知。新版游戏运行速度略有提升，3D模拟效果也好了一些，但对Windows Vista系统的支持有问题，打开ROM并运行程序会崩溃。

FAT Player MikMod 推出

很多游戏音乐都是MOD格式的，体积虽然小，但音质却不错。在NDS上能不能播放这种格式的音乐呢？当然可以！FAT Player MikMod就是一款新近推出的NDS专用多格式音乐播放器。注意，是多格式哦。FAT Player MikMod可以播放IT、MTM、XM、FAR、ULT、MED、MOD、S3M、66Q等格式的音乐，基本上常见的游戏音乐它都能播放。软件的界面也挺漂亮，播放时均衡器会根据音乐节奏变换长度，很有节奏感。软件操作相对简单，将音乐文件丢进烧录卡musics目录下，然后在主界面中点击文件就可以播放了。播放时按A键暂停，按十字键的上、下调节音量。



《Quake II》NDS 版傻瓜包放出



一直以来“《雷神之锤》系列”都是代表着PC最新画面技术的顶尖FPS游戏，而“《雷神之锤》系列”也同样成为游戏业界的一个标准，凡是一个新平台诞生，总会有玩家为其移植《雷神之锤》，做为对系统机能的测试。而NDS版的《雷神之锤》、《雷神之锤 II》也早已于今年2月份由国外玩友完成移植工作。不过许多喜欢FPS的玩友如果想在NDS上体验这款经典之作，还需要另外下载游戏数据包、进行配置，过程实在有些繁琐。而最近国内玩友xiaoqi123为了方便大家体验这款经典之作，发布了他制作的《雷神之锤 II》傻瓜版，支持SLOT-1、SLOT-2多种烧录卡，只要打上DLDI补丁，就可以直接开始游戏。感兴趣的玩家可以到下面地址下载：http://www.jsharer.com/file/670896.htm。

软件学院

电子书大升级 VNDS用教程

无聊的时候，拿出手机、掌机看看电子书是消遣的好方式。但只看平平整整的文字，是不是觉得太闷了呢？那你可以试试NDS上的VNDS这款软件。VNDS是一款专业电子书软件，但可别小看它，它是有绝招的。VNDS能观看内含多媒体信息的电子书，让你在读书的时候不仅能看文字，还有美图欣赏，并伴随着背景音乐。当然图片和音乐也都是和内容相关的哦。软件最新版是5月25日发布的V1.3.3，改进了存档格式，加入了读取速度，按十字键的左、右可以将光标移动到选项的第一项或最后一项，修复了时间方面的问题。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

软件名称：VNDS
最新版本：V1.3.3
软件作者：Jake
官方网站：http://digital-haze.net/vnds.php







从网上下载VNDS的文件包并在电脑端解压缩。





将解压缩后得到的模拟器主程序vnds.nds以及novels、data等文件一齐拷贝到烧录卡内存或存储卡中。



下载VNDS专用电子书文件包，在电脑端解压缩，拷贝到烧录卡novels目录下。





电子书文件包并没有内置声音，如果阅读时想聆听音乐，还需要下载对应的声音文件包。下载后在电脑端解压缩，然后拷贝到烧录卡novels目录下对应电子书的sound文件夹下。比如《Tsukihime》（其实就是大名鼎鼎的《月姬》啦）这部小说，我们要将小说文件拷贝到novels目录下的tsukihime文件夹中，声音文件则要拷贝到tsukihime文件夹下的sound目录中。



快速上手教程



打开NDS，找到vnds.nds并运行。





直接进入程序主界面。



3 下屏显示novels目录中存储的电子书文件，用十字键移动光标。

按键	说明
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	光标移到第一行
→	光标移到最后一行
A	确认进入电子书
SELECT	调节屏幕亮度



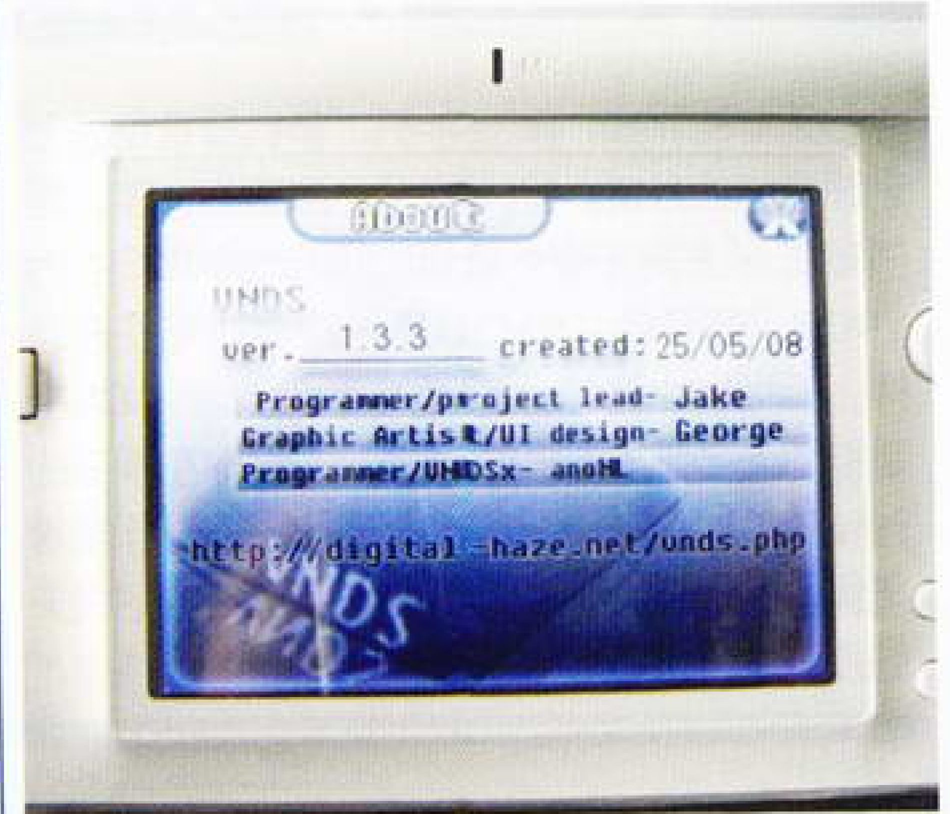
4 上屏则会显示每本电子书的封面信息。



5 如果你使用的是NDSL，可以直接按SELECT键来调节屏幕亮度，共分四级，而不用再去NDSL系统主界面调节亮度了。



6 点击下屏右上角的"？"图标可以进入软件信息界面，能看到软件的版本号、推出日期以及官方网站网址等信息。点右上角的×图标关闭本界面。



7 选中图书后，按A键开始阅读，进入图书封面。



8 按A键后会进入图书目录，不同的书会有不同目录，比如是否发声、查看前言等。



9 再按A键开始正式阅读，上屏显示当前内容相关图片，下屏显示正文内容。正文分为多个段落，每一个或每几个段落会对应一幅图片，按A、B键或点击触摸屏可以阅读下一段落的内容，正在阅读的段落会以蓝色标示。

按键	说明
A、B、点击触摸屏	跳到下一段落
X、START	进入书签
Y	快速后翻
SELECT	调节屏幕亮度



10 阅读中按X或START键进入书签界面。VNDS一共提供了18个书签档位。

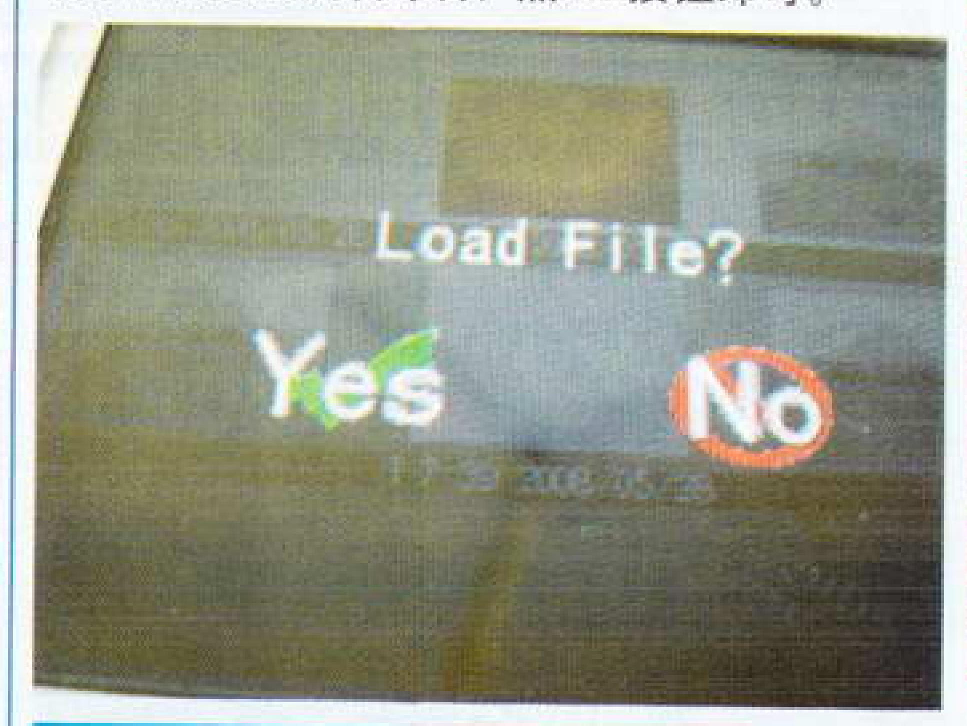


英文	说明
Save	保存书签
Load	读取书签
Menu	回到主界面

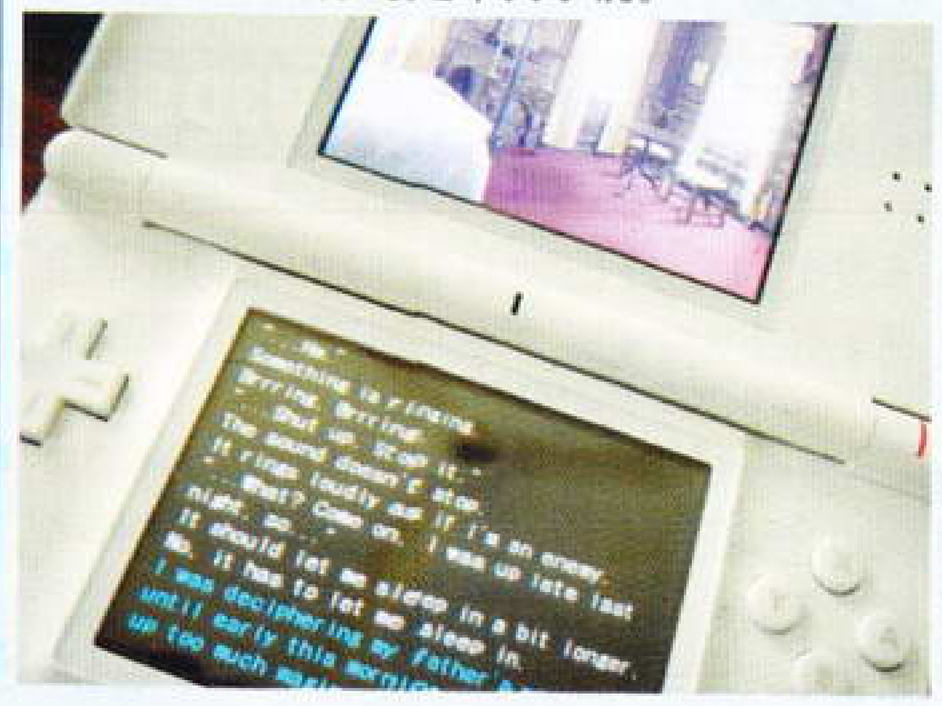
11 要保存书签，用十字键移动光标选择档位，点Save按钮会弹出是否保存界面，点Yes按钮，书签保存成功。按B键可以返回刚才阅读的图书，点Menu回到主界面，重新选择其他电子书阅读。



12 保存后的书签会显示当前位置的图片以及日期，要读取书签，点Load按钮，出现确认界面后，点Yes按钮即可。



13 用VNDS看书的感觉非常好，特别在周围比较安静的时候，听着或深沉或欢快的音乐，看着图片，仿佛真的沉浸在书中所描写的氛围中。不过VNDS也有缺憾，那就是小说数量太少。目前只有四部小说可以选择，而且全是英文版的哦。希望以后能出现更多的小说，特别是中文小说。



以前接触的N64游戏不多，最近接连用Wii恶补了《马里奥赛车64》、《星际火狐64》等几个N64游戏，感觉有些失望。没有那种第一次见到《超级马里奥64》画面时的激动心情了。看来随着年龄的增长，对游戏的口味也在不断变化。

烧录卡新闻站

VOL.34

文 Raeca 编 米格

5月末，天气渐渐转热，儿童节也已到来，不过烧录卡市场仍旧与4月一样处于销售淡季，没能好转。这些都使得厂商们的内核更新"热情"也减了不少。最近居然除M3系列之外，没有其他厂商发布新版软件，实在让人无奈。

M3/G6

厂商：Gbalpha

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR G6DSR 新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)



电影卡(GBalpha)小组于5月16日与5月29日两次针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.7d X。

这次的更新主要进行了存档系统的升级，解决了近期部分新游戏出现的存档初始化失败和存档时死机的问题。新内核解决了0135号ROM欧版《终极蜘蛛侠》片头死机的问题；解决了编号2278的日版《梦猫DS》开启软复位时使用麦克风死机的问题，解决了2279号ROM日版《潮流设计师》存档时死机的问题，解决了2312号ROM欧版《街头足球》不能正常软复位的问题，除此以外还解决了2319日版《日本语检定DS》、2288欧版《骑士歪传》、2323日版《幻雾之塔与剑之法则》的运行问题。另外GBA游戏的默认存档文件名将使用*.sav为默认存档文件，同时解决了默认存档为*.sav时，GBA即时存档自动备份文档时文件后缀名错误以及GBA存档管理(备份传递和清空存档)无效的问题。截止到发布日期，自动中文名称显示对照支持到2323号ROM，所有NDS游戏都可以正常运行，不能使用软复位的游戏为22个。

代号"Sakura"，M3DSR全新系统发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

电影卡(GBalpha)小组于5月30日，在日本发布了适用于日版M3 DS Real烧录卡的全新系统"Sakura"，而面向中文版的"樱花"系统也将很快与大家见面。

Sakura （日语中的"樱花"）系统是GBalpha日本开发部联合MoonShell的作者MoonLight一同开发的一款M3 DS Real的全新系统，是一款更为简易上手并且功能强大的影音播放系统，为了配合它的上市和推广，厂商还推出了与Sakura内核配套包装的M3DSR特别版。有关它的详细介绍请关注本辑相关评测报道。



文 寰仔 编 米格



华丽新体验

M3DSR Sakura版评测报告

很早之前就听闻M3DSR正邀请MoonShell作者MoonLight强强联合，开发代号"Sakura"的全新烧录卡内核。新内核与iPhone相似，以全新的触控操作和华丽的系统界面为最大的卖点，并加入效果更为出色的多媒体播放功能，大大吸引了玩家的眼球。近日，笔者也在第一时间从厂商那里拿到了全新Sakura内核，有幸为大家带来这篇评测。

介绍篇

纵观当前的烧录卡市场，随着品牌的丰富，市场竞争日益激烈，烧录卡价格也是不断下调，这无疑对消费者而言是好的方面。但由于利润空间降低，横看各烧录卡的功能，都以R4为标准，提供100%的ROM兼容性、支持MoonShell多媒体播放、可引导SLOT-2的三免功能，除了SCDSO还在专注于即时存档、即时金手指的全即时功能外，大部分厂商在烧录卡内核功能上都毫无任何突破。而老牌烧录卡厂商Gbalpha却凭借丰富的软件开发经验，在M3DSR在发布之初就将其定位在全新扩展功能上，首发内核加入的PDA、影音魔力盒就为玩家带来了全新的体验，用过的玩友不免感慨原来烧录卡还能用来查词典、原来NDS还能两个屏幕一起播放影片来个情侣对看……在不断完善新内核的同时，M3DSR还被赋予了一个新的使命，搭载Sakura内核，让M3DSR将会带给用户全新的体验。下面来说说Sakura的功能。

Sakura的广告语是"触摸就能做到，触摸就能明白"，很显然，新系统最大的特色就在于触控操作。Sakura的操作模式由传统的按键或触控比点触扩展为动态滑动触控与按键操作相配合的形式，滑动触控仿照iPhone，而且动态效果华丽流畅。除此以外，Sakura最为强大的就是多媒体功能了，SCDSO、EZ4只能说基于是基于MoonShell开发的内核，虽然也直接具备多媒体功能，但流畅性、易用性与Sakura是无法相比的。由MoonShell原作者开发的Sakura内核在完全包括了MoonShell所有功能的基础上，全面改良了操作和界面，人性化的设定、滑动触控、亮度渐变等细节让人总能联想到iPhone，"触摸就能做到，触摸就能明白"，使用后你就会了解这句话的含义了。

Sakura内核原本定于4月份樱花盛开的季节推出，这也是其名称得来的原因。由于新内核开发完全在日本由MoonLight完成，因此一再跳票、于5月30日首发的也为日文版。而随着Sakura内核的上市，日本已经推出了全新Sakura包装的M3DSR，并且将里面配套的光盘驱动、说明书都更换为Sakura内核的。当然，新内核也可以配合普通M3DSR使用，但是有一点需要注意的是，由于M3DSR分区域版本，因此目前放出的日文版Sakura系统是无法在国内中文版或英文版M3DSR上使用的，必须配合日本版M3DSR使用。如果你手头有日版M3DSR，那么可以登录Sakura日本官方网站下载最新内核，不过官方在光盘、网站上提供的版本都是不具备游戏功能的未破解版本，也就是说无法运行游戏ROM，因此下载后如无法启动ROM可不要误以为是自己烧录卡的问题。而笔者下面所评测的内核则是可以运行游戏的破解版内核。

外观篇



首先我们还是从搭配Sakura所推出的M3DSR说起吧。日本地区的Sakura M3DSR采用可悬挂式纸盒包装，如同它名字赋予的含义一样采用了粉色的外壳，外壳上还绘有飘舞的樱花花瓣，看上去相当华丽，与顶部用日文写的"樱花"相呼应。包装正面透明塑料膜的位置正好对准里面放置的烧录卡主卡，一眼就能看到烧录卡简约

美观的贴纸。包装左右两侧还简单地写明了Sakura内核所提供的丰富功能，比如内核下直接进行MP3音乐、DPG视频回放等等。产品包装的背面印着简单的图文使用说明，影片需要在电脑转换，之后拷贝到microSDHC卡即可直接播放，四种常见的音乐格式文件则无需播放，直接拷贝即可，全新触控模式让操作更简单。值得一提的是，背面的说明特别注明了M3DSR支持大容量的microSDHC卡，这也正对应影音播放的需求。

打开产品包装，樱花版内含卡带一张，读卡器一个，光盘一张，使用说明书一本。之前已经提到了M3樱花版硬件和M3DSR完全一样，推出同捆版的目的则是更好地宣传樱花内核，而日文说明书上提到的TF卡改成侧插并没有体现出来，厂商提供的样品依旧是竖插版。卡带的贴纸也相应地换成了樱花主题的，上面有樱花内核的专题网站。有关硬件方面，之前《掌机王SP》已经做过M3DSR的详细评测，这里就不多说了。刚才也提到，日版Sakura官方提供的内核并不包含游戏功能，因此在附赠的使用手册上也就没有相关使用教程，而只包含了影音播放部分的图文说明。



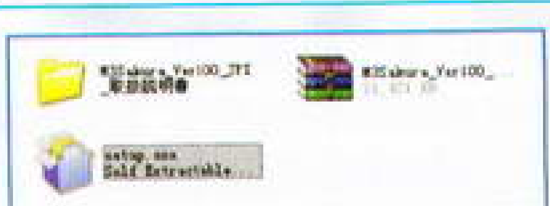


内核篇

下面就让我们就来为大家揭开Sakura内核的神秘面纱吧，本次评测以5月30日最新推出的1.11日版破解内核为基础，因此操作界面、附带程序语言均为日文，部分电脑端程序在中文Windows操作系统下文字显示为乱码。

系统使用





首先我们先来看看如何安装Sakura内核。将Sakura附带驱动光盘放入光驱后，光盘根目录下我们会看到一个文件夹，一个压缩文件包和一个Setup可执行文件。文件夹中是Sakura电子版说明书，压缩包则是内核的解压使用版，适合熟悉电脑的玩家。而Setup可执行文件则是内核的直接安装版，适合小白玩家一步到位，从这一点就能看到产品的体贴之处。





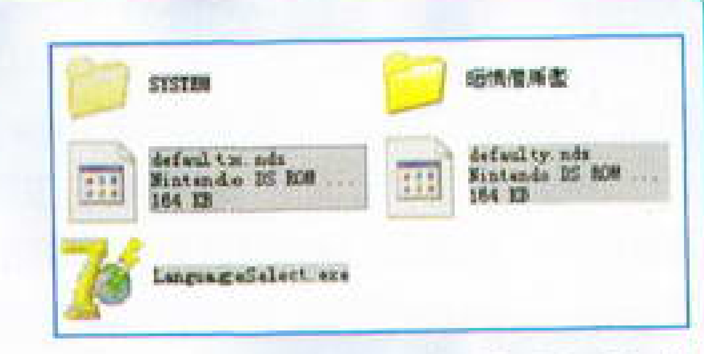
将microSD卡插入Sakura附赠的读卡器后，再将读卡器插入电脑，识别为可移动磁盘。





下面我们使用安装程序安装内核，双击光盘Setup.exe主程序，选择microSD卡识别成的可移动磁盘盘符后，点下一步开始安装。推荐将程序先安装在硬盘上。





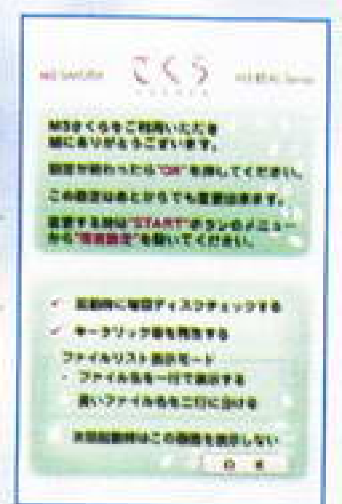
打开安装文件夹，会看到名为M3Sakura_Ver100_JPI的文件夹，进入后里面有两个文件夹和三个文件，其中SYSTEM目录是内核相关文件夹，需要复制到microSD卡根目录下，而名称乱码的文件夹是配合Sakura内核所需用到的电脑端文件转换程序，其中包括了DPG电影转换软件、imageViewer图片打包软件、SkinTool界面之作软件、TTB音频转换软件、多背景图打包软件，由于这些程序都需要在电脑上运行，因此这个文件夹就无需复制到microSD卡上了。剩下三个程序文件中两个.nds文件是烧录卡内核主程序，而LanguageSelect.exe是烧录卡界面语言选择工具，这些都需要复制到microSD卡上执行。

5

复制完成后，执行microSD卡根目录下刚刚拷贝的LanguageSelect.exe工具，我们来为内核设定语言。选择microSD卡盘符后确定，目前只有两种编码的日文语言可以选择，之后中文内核推出就需要在这里选择中文了。选择完毕后点下方Save按钮即可。由于Sakura内核并不像传统M3DSR内核那样通过文件夹来对各类型文件进行识别，因此接下来我们可以在microSD卡下随意创建目录，复制TXT文本、DPG电影、MP3音乐、JPG图片和NDS ROM待稍后使用。

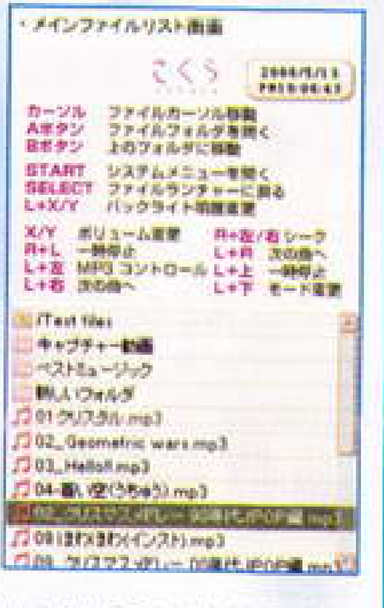


6



下面我们将microSD卡插入烧录卡中，并将烧录卡插入NDS主机，启动后下屏首先闪过M3DSR的LOGO，上屏就会出现Sakura内核LOGO了。首次启动内核首先会进入启动设定，下方选项分别为启动时进行磁盘检查、播放按键及触控声音、长文件名显示行数设定(可选择单行所写或双行全文件名两种模式)以及下次启动关闭启动设定，完成设定后点击下方OK按钮进入系统。

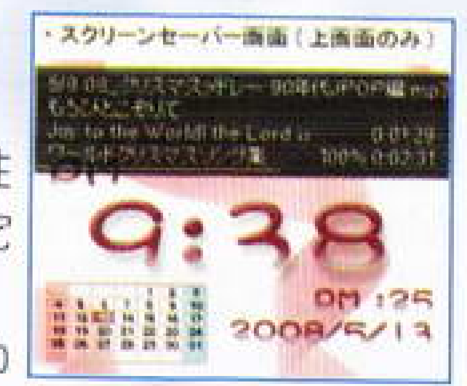




默认系统界面中上屏显示着时间和操作说明(操作说明其实是一张背景图片)，下屏则显示着文件浏览界面。浏览界面中NDS ROM会以游戏图标+文件名的形式显示，而其他各种媒体文件则会以各自对应的图标表示，而内核无法支持的文件则默认隐藏显示。接下来要说的就是下屏浏览界面的触控操作了，上下拖动可以滚动文件列表，选择一个文件左右拖动就会出现当前将要执行的操作文字。选择一个文件夹向左或向右拖动，就能够打开该文件夹，选择一个文件向右拖动或双击为按照对应方式开启文件，向左拖动则为文件相关设定。比如NDS ROM文件，选择后向右拖动就会直接启动ROM，向左拖动就会进入ROM启动设定页面。Sakura内核的拖动效果非常华丽，而且操作流畅、简单。当然，除了拖动外，我们还可以通过按键进行操作，而且按键操作的功能将更加丰富。按键及对应功能如下表：

按键	功能
十字键上下	移动光标
十字键左右	跳过5个文件快速移动光标
A键	打开(选择文件夹时)/启动(选择文件时)
B键	返回
X键	增大音量(选择文件夹时) /进入文件相关设定(选择文件时)
Y键	减小音量(选择文件夹时) /进入文件相关设定(选择文件时)
SELECT键	进入快速启动列表
START键	开启设定页面
L+X/Y键	调整NDSL背光亮度等级
L+十字键左	显示内核MP3播放控制器
L+R/L+十字键右	下一曲（针对视频、音频播放时）
R+十字键左右	快进快退操作(针对视频、音频播放时)
R+L/L+十字键上	播放/暂停
L+十字键下	循环模式选择(针对视频、音频播放时)

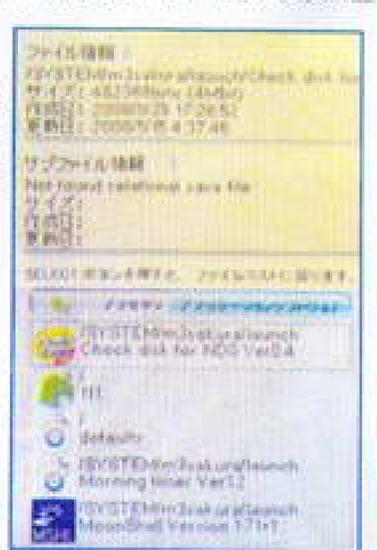
8



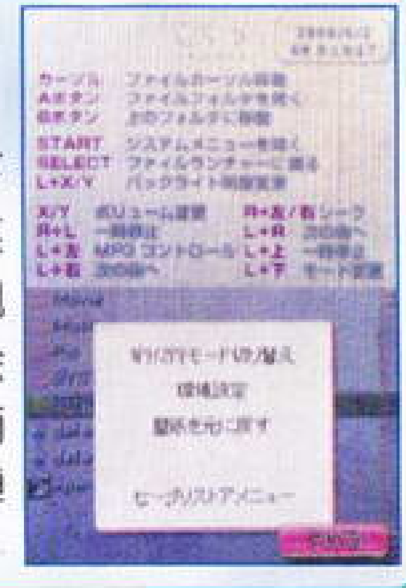
Sakura最为人性化设计的一点就在于它出色的屏幕保护功能，系统界面无操作响应10秒就会自动进入屏幕保护界面，这时上屏显示时钟，下屏背光自动关闭，按任意键或点击屏幕后就会返回系统界面。

9

在系统界面下按下SELECT键会进入快速启动列表，默认设定第二次开机时也会首先进入快速启动列表，而非文件浏览界面。启动列表会自动在下屏列出最近启动的NDS ROM，上屏则会显示当前选择ROM的信息以及对应存档文件信息。这里虽然无法进行拖动操作，只能进行点击，但单击会直接启动ROM，按住不松则会进入ROM设定页面。除了最近启动列表外，点击下屏顶部中间的按钮还能进入辅助程序列表，里面列出了Sakura内核整合的4个常用程序，分别是磁盘检查、图片浏览、MoonShell以及闹钟设定。再次按下SELECT键则会返回文件浏览界面。界面与界面切换都使用了半透明效果，看起来非常舒服。

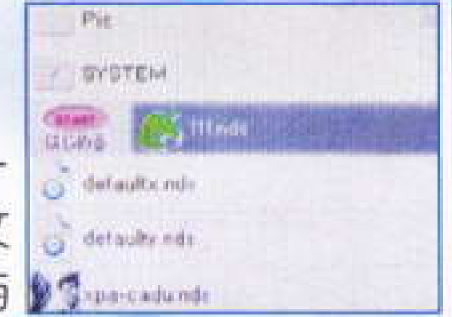


10



下面我们再来按下START键开启系统设定菜单。按下按键后你会发现系统界面上下屏画面都会变虚变暗，仿佛放到后面一般，而只有下屏中央弹出的选项菜单变亮。

11



首先我们来看第一项，它的功能是切换文件名显示所占行数，与启动菜单第三项设定相同，选择1行后文件列表图标更小，但下屏所能显示的文件数也更多。选择两行显示图标更大，更适合滑动操作。

12

第二项是Sakura内核环境设置菜单，可以设定Sakura的各项功能，具体如下表：

项目行号	功能
1	取消开机进入启动设定页面
2	每次开机首先进行磁盘检查
3	播放按键及触控声音
4	画面切换时开启动态效果
5	再次开机自动进入快速启动界面
6	锁定当前浏览的目录，选中后将无法进入子文件夹或返回上一级目录
7	隐藏副文件名
8	文件列表过滤，不显示Sakura无法支持的文件类型
9	MP3播放时上屏显示ID3Tag标签信息
(10)	V1.11版新加入功能，V1.0版无此项，是在屏幕保护时显示黑色风格时钟，晚上看起来就不会太刺眼了
10	影片播放开始时进行高速化处理(不推荐)



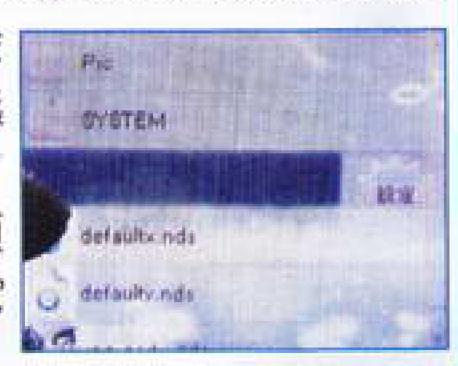


选项页面第三项为壁纸还原，在浏览图片时我们可以为上屏指定背景图，如设置了自定义背景图，选此项可还原回主题默认背景图片。

游戏功能

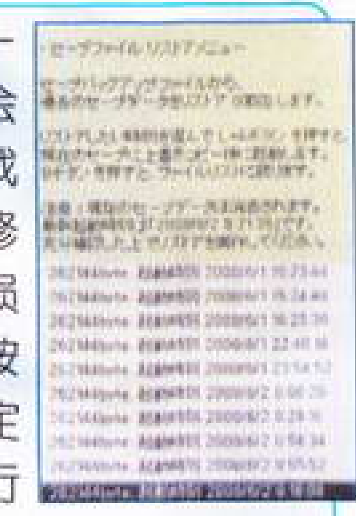
1

破解版的Sakura系统提供了与M3DSR标准内核相同的游戏功能，而且无需像使用标准的M3DSR内核那样将ROM放置在指定文件夹中。在文件浏览界面选择ROM文件，向右拖动就会以默认配置开启游戏，而向左拖动就会进入游戏设定页面。选中ROM后按下START键，你还会发现设定页面最后多出了一项，它就是多存档系统。



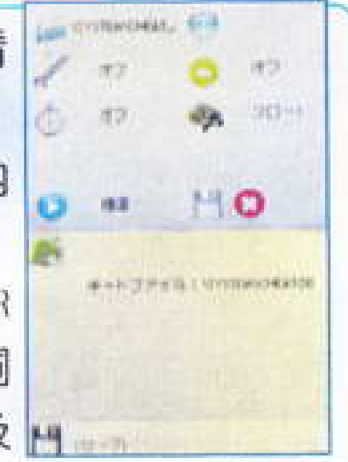
2

首先我们来看一下多存档系统，它会自动备份之前的游戏存档，存档项目标示了最后修改时间，如果游戏存档意外损坏，选择想要恢复的存档，按L+A键就能将之前的存档设定为默认存档，就可以继续进行游戏啦。



3

接下来我们看看游戏设定页面，它与M3DSR标准内核的游戏设定功能完全相同，只是图标不同，用过M3DSR内核的玩家应该都不陌生。同样支持金手指、慢速以及Download Play功能，完成设定后点击磁盘图标就能保存当前设定。保存完成后重新启动NDS主机直接运行游戏即可。



多媒体功能

1

Sakura内核最引以为傲的就是它的多媒体功能。首先我们来看看它的音乐播放功能，Sakura内核下就可以直接播放MP3、OGG、WAV和TTA格式的音乐文件。播放的方法非常简单，在浏览界面选择音频文件向右拖动就能开始播放，上屏会显示当前播放音乐的信息，之后就可以通过之前介绍的热键来以当前播放音乐文件夹为播放列表



进行快进、快退、下一曲播放等操作。按下X键或向左拖动音乐文件会在下屏右侧显示播放器操作界面，点击顶部的AUTO可以将播放器界面锁定在右侧不自动消失，点击底部按钮则可以切换循环播放模式，至于中间三个按钮的功能只能说地球人都知道了。另外，在当前播放的音乐文件的文件名背后还会显示音符图标进行标示。Sakura内核支持后台播放功能，在音乐开始播放后我们还可以同时进行其他操作。

2



除了音乐外，Sakura系统还内置了图片浏览器，可以直接观赏BMP、JPG、PNG等格式的图片文件。选择图片文件向左或向右拖动就可以打开图片了。这时上屏会以全屏模式显示图片，并以灰色区域表示当前下屏浏览的图片区域。上屏还列出了操作说明和图片信息。下屏我们可以移动图片区域，点击左上、右上图标还可以进行同目录上一张、下一张图片切换，点击左下角按钮可以缩放图片。除了上面建介绍的操作按键外，各操作键功能如下：

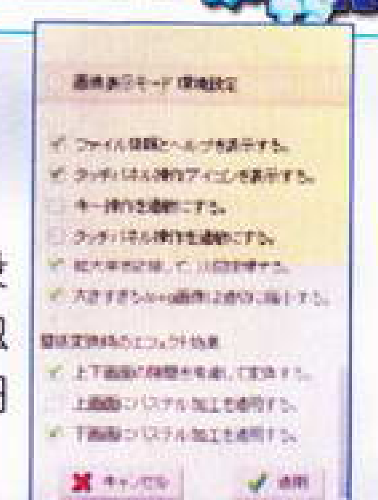
按键	功能
十字键	移动下屏图像区域
X键	下屏显示为100%原图大小
Y键	下屏显示缩小到50%
A键	下屏显示放大到200%
B键	返回文件浏览界面
SELECT键	进入图片浏览设定界面
START键	当前图片下屏显示区域设定为上屏壁纸
L键(按住)	切换上下屏显示

3



在按住L键后，我们可以通过触控笔快速移动当前放大图片显示区域，对于一些解析度过大的照片浏览起来就方便多了。

4



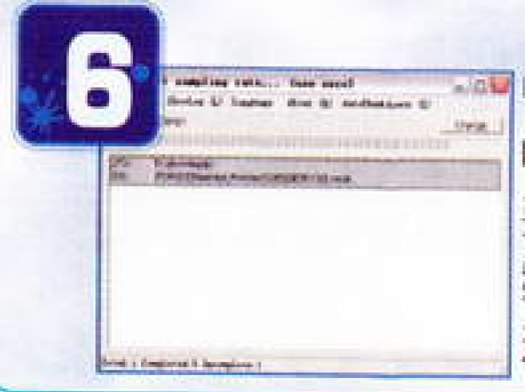
按下SELECT键进入设定页面后，我们可以单独对图像浏览功能进行详细设定。

5

Sakura系统最引人注目的还有它的视频播放功能，MoonLight作者在Sakura系统中整合了最新的1.71+1版MoonShell，同时也将Sakura系统下的DPG播放引擎更新为最新版，播放更流畅，画面更细腻，而Sakura系统下的视频播放界面也一定让你爱不释手。它采用全图形化按钮，配合点击操作，任谁都能玩转这款播放器。需要特别提到的是点击左下角的文件图标还会出现文件详细信息以及播放状态，而点击右下角的灯泡图标(有时会被文件名遮盖，不容易看到)还可以调整NDSL背光亮度。Sakura播放器在影片播放时还会自动将下屏操作界面关闭，而且关闭时下屏会渐渐熄灭，开启时也会渐渐变亮，华丽得没话说。



6



而Sakura光盘中还附赠了最新的DPG转换软件，只要将想要转换的视频拖进去，就能快速完成转换过程。

7

另外，Sakura提供的软件中还包括主题、音效制作工具，我们可以自己来打造属于自己的Sakura!



结语

介绍了这么多，相信大家也已经对Sakura有了一个全面的认识，华丽、简单、功能丰富就是Sakura带给我们的感受。目前日文版Sakura系统已经火热登场，希望中文版Sakura系统也能早日面市，将樱花飞舞的旋风也带给国内的玩家们!





乌冬 深圳

玩家在购买NDS时是选择NDSL还是IDSL，这在半年前还是个两难的选择。不过到现在这个问题的答案已经基本没有悬念，随着神游于今年年初调整iDSL的出货和稳定零售价格，IDSL已经占据国内NDS销量里的一大半份额。除了限定版外，现在IDSL全颜色的价格普遍在1050左右，这个价格除了之前美版NDSL卖过一段时间外，就再也没有比这个更低了，并且行货的一个最大好处就在于完善的售后服务，即使出了问题也不会无处叫门。

相对于一面倒的NDS销售局面，烧录卡的市场就没有那么太平了，众多厂商拼得是异常凶猛。不过以前R4一统江湖的日子已经不复存在，现在大家都是平分秋色，难说哪方更有优势，其实这样也好，有竞争才会有进步，同时买家也有着更多的选择。主流烧录卡里面，附带震动卡的M3卖248元；老牌子EZ5卖168元；过气王者R4为218元；而新贵DS TT则卖到了130元。

PSP价格走势方面，1340元的价格成为了商家的普遍叫价，但粉红色还是跟以前一样要比其他颜色贵一点，这种情况从PSP-1000的时候就一直存在，究竟是可爱的粉红色现在也得到了广大男性玩家青睐而导致缺货，还是说我们的MM玩家阵容有所扩大，这就不得而知了。（笑）

不管是4G还是8G，记忆棒的价格一直处于下滑的状态，组装8G棒终于在六月初破了跌300大关，最低价报298元，而组装4G高速棒也卖到了135元，对比过年的时候降了100元还多。



江西恐龙 广州

随着美国2008年E3展的接近，国内的游戏市场也骚动了起来。这是为什么？因为最近有传闻显示，任天堂和索尼都将在这次E3展上公布新型号的掌机。

根据往常的经验判断，只要某家游戏公司公布了新型号主机，那么老型号主机在二手市场里将会立刻跌价。截止到6月初，目前大部分网络上的二手PSP-1000单机价格都在500～700元左右，二手的PSP-2000在900～1100元左右，而二手的NDS单机价格在500～600元左右，二手NDSL在650-800元左右。假如传闻成真，那么二手掌机市场的价格一定会受到影响下跌不少。

8G记忆棒的批发价格持续下跌，到6月初已经跌到了255元了。合理的网络邮购价格应该在270～300元左右，而实体店价格则会稍贵，可能要300～350元。笔者最近去逛游戏市场，开价500元的游戏店已经几乎没有了。如果有的话，不用犹豫调头就走便是。

和8G记忆棒相对应的是，8G TF卡的批发价格仍在260元左右，转换卡批发价45元，因此一套的批发价格应该在300元出头，加上利润的话理应卖到320～340元。从市场的反应看来笔者的预言还是挺准的——TF套装卡难成主流，很快就会淡出市场，它只会成为部分追求速度的玩家的追捧对象。

PSP-2000里银、白、黑、粉蓝、粉紫、薄荷绿售价均为1340元，粉红色为1480元，深红色和哑光铜为1630元。ID SL售价为1035元，DS TT烧录卡为110元。2G TF卡的零售价格为78元。



自从“神奇电池”让PSP软硬降成为历史，现在颜色就变成了PSP-2000惟一的区别，以致于很多玩家在选购主机时，商家所问的第一个问题往往是“要什么颜色的？”由于汇率变动，PSP-2000的价格又开始了不稳定的波动，明明已经降到1320元的批发价又涨到了1360元，粉红色1400元。

之前受到一部分玩家关注的深红色主机现在市场上已经出现了“战神版”，即外观颜色与之前的红色主机相同，并且在电池盖部分印有奎托斯的头像。但是该主机没有索尼原厂封条、条形码、电池、充电器及包装盒，在北京市场上也只是小规模流通。从主机的实际质地及做工上判断该主机并无翻新等不良迹象，单机市场报价在1650元左右，感兴趣的玩家在购买时只需注意辨别电池及充电器的真伪即可。



任天堂NDSL方面也打起了主机颜色牌，欧版NDSL一口气公布了火焰红、荧光绿、宝石蓝三种新颜色，三色抢眼的视觉效果让人感觉这基本上算是和PSP打颜色战的底牌了。再加上不久前公布的《口袋妖怪 白金》，看来前段时间关于NDSL第三形态的猜测已经没有必要了。烧录卡方面，最近市场上出现了一批劣质的DS TT，质量极差，经常无法识别TF卡内的系统文件，玩家在购买时应多加测试，不要因为商家的低价格而放松对质量的要求。



六月的天气就像小孩子的脸，说变就变，刚才都还是太阳高挂，半晌后就倾盆大雨。再加上汶川大地震给本来安静的西安带来了不小的影响，虽然已经过去了半个多月但大多数人都还心有余悸，所以出门购物的人是少之又少。

相对于上个月来说，六月掌机市场的情况有所好转。PSP-2000的价格较之前稳定了不少，黑、白、银、粉蓝、粉紫等颜色的价格均在1300元，粉红色、薄荷绿1350元。哑光铜日版的豪华版为1580元，相比之前便宜了将近100元，钟爱“怪物”的朋友可以抢先入手了。记忆棒方面，美国全新雷克沙白金Ⅱ代记忆棒短棒到货，马上测试了一下，速度果然不错，4G读取速度达到了16M/S，而写入速度也有11M/S，价格为280元，有三年的质保期。相对于组棒来说，原装记忆棒最大的一个优势就在于质量，因为原装记忆棒出现质量问题的几率是非常小的，虽然价格比要组棒贵一点，但不少买家图的就是买得放心，用得安心，所以在这里向那些追求质量的玩家推荐。组装记忆棒里8G和4G的价格都没有太大的变化，前者卖320元，后者高速棒卖180元。

除非是追求行货没有的颜色，要不神游iDSL主机1030元的价格不可能再给“外来者”NDSL撼动，同等条件下iDSL成为了买家的第一选择。配套使用的烧录卡里DS TT因为最近货源充足价格也降了不少，价格为165元。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	江西恐龙	1340	—	1035	—	—	270	120
广东深圳	久圣电玩	1340	—	1050	1150	—	298	135
北京	绿洲电玩	1400	1100	1030	1080	550	—	180
陕西西安	快乐多电玩	1300	—	1030	—	420	320	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1300	—	1100	—	400	200
福建厦门	快乐多电玩	1380	—	1080	—	480	360	160
哈尔滨	鑫星电玩	1320	1050	1030	1000	—	300	160
天津	MARS(战神)	1320	1100	1060	—	—	350	180

硬件短消息

栏目主持 米格

四川地震牵动着无数国人的心。在自然灾害面前，全中国人民表现出的是强大的凝聚力。捐款捐物的同时，也有不少同胞千里迢迢赶赴灾区进行救援。在这里要说一句，汶川挺住，我们支持你！下面来看看近期有趣的硬件周边吧。

文 就爱360

PSP用手托

品名：GripCover
种类：配件
出品：Datel
对应机种：PSP-2000
官方价格：360日元

PSP-2000重量轻了，也更薄了，但许多玩家却觉得手感没有PSP-1000好了。如果长时间握住PSP-2000打游戏，手的虎口会有些疼。GripCover则可以解决这个问题。GripCover是一款PSP-2000专用的手托，不同于其他产品，它并非是一体化、将PSP-2000嵌套其中的配件，而是将手托处分开，直接将两个手托分别安装到PSP-2000的背部。装上GripCover后，PSP-2000的背部增厚，游戏手感将更好。GripCover分为两部分，右边部分后面有塑料凸起，正好能与PSP-2000背部的螺丝孔吻合，只要对准螺丝孔嵌入即可，不需要再做其他固定。左边部分则可以直接替代电池盖，将原先的电池盖拆下，换上GripCover即可。另外，电池部分的空间会变大，我们可以装入更大容量的旧版PSP-1000电池。如果没有大容量电池也不必担心原先的电池会脱落，因为厂商提供了垫片，将垫片放入就可以将电池托住了。







防冲击的PSP包包

品名：Low RepulsionCase
种类：收纳包
出品：カンタービレ
对应机种：PSP-2000
官方价格：880日元

PSP很娇嫩，如果不慎将PSP掉到地上，那后果将是很严重的。所以，要给PSP穿一件厚厚的外套。一般的PSP包包都只是外观好看，但薄薄的外层，并没有防冲击的作用，充其量只是防灰尘罢了。这款名为Low RepulsionCase的产品却是专门为PSP-2000制作的防冲击包包，能够有效减少外部冲撞对PSP内部硬件的伤害。这款防冲击保护包的厚度大约有3至4厘米，并采用了专门的材料，可以吸收冲击波。防冲击保护包的外观和索尼官方的包包很相似，但在背后却增加了一个挂扣。当然，有了防冲击保护包也不能大意，随便将PSP往地上丢哦。





多功能充电器



品名：Multi-charger
种类：充电器
出品：DreamGear
对应机种：NDSL GBA PSP-2000
官方价格：19.99 美元

NDS 一个充电器，PSP 一个充电器，GBA 一个充电器……事情就不能简单点吗？可以！Multi-charger是一款专为掌机设计的充电设备。可别小看了这个方盒子，它内置了多重电源转换器，不仅能为 NDSL、PSP-2000 充电，还能为 GBA 充电，甚至可以当成PS游戏机的电源。为适应不同设备的电源插孔，这款多功能充电器的独立电源插孔设计可以适应不同设备的插孔。不知道以后会不会加入手机充电的功能呢？





NDSL 充电底座



品名：Recharging Glow Dock
种类：充电器
出品：Intec
对应机种：NDSL
官方价格：7.99 美元

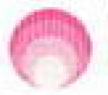
一直以来，大家都比较关注 PSP 的底座配件，其实NDSL 也是需要底座的，有没有想过让自己的NDSL站立起来呢？Recharging Glow Dock 是一款 NDSL 专用底座，接上 NDSL 电源后，就可以给机器充电了。充电时，底座还会发出绚烂的蓝光，映照在NDSL机身上十分漂亮。另外，由于电源接口的不同，本产品只能用于NDSL，不能用于NDS，购买时可要多多注意哦。

清洗 UMD

品名：UMD クリーナー
种类：光盘清洗
出品：Cyber
对应机种：PSP
官方价格：934 日元

UMD光盘不同于普通的CD-ROM、DVD-ROM光盘，碟片外面还罩了一层外衣。普通光盘，如果碟面不小心按上一个手印，用眼镜布擦擦就可以了。但 UMD 光盘就不行了，难道我们还要将外壳拆掉不成？不要着急，使用UMD清洗机就可以了。UMD 清洗机是一款电动UMD光盘设备。产品看起来好像MM用的粉饼盒，打开后，可以看到内部有一个白色的清洁用棉块。使用时，我们只要将UMD光盘嵌入中央的圆孔，盘面上的裸露部分对准棉块就可以了。UMD 清洗机使用两节 7 号电池，内置马达，可以带动 UMD 光盘旋转。棉块是清洁的主力，产品附带了 5 块棉块供用户替换，厂商考虑得还真周到。

NDS 卡片收纳盒



品名：Game Card Case 6
种类：收纳盒
出品：Hori
对应机种：NDS
官方价格：4.99 美元

与GBA 卡带相比，NDS 卡片容量更大，但体积却小了不少。而小小的卡片也造成不易保存的问题，手头卡片一多，一不小心顺手一丢找起来可就麻烦了。还是赶快找一款收纳盒，好好地将卡片保管起来吧。Game Card Case 6是由配件大厂Hori推出的NDS 专用卡片收纳盒。Game Card Case 6 有黑色、白色、粉红三种颜色，以配合不同颜色的NDSL。用户可以透过半透明的磨砂外壳看清楚卡片封面的内容。产品最大限度地利用了内部空间，采用两面开启的双层设计，夹层上有凹槽，能牢牢地将 NDS 卡片固定住。



SP评测室

文 寰仔

最近拿到了几款黑角专门为车友设计的周边产品，小试一番后，发现小玩意里面的名堂倒不小。下面我们就来带大家看一款FM发射器产品的详细评测报告。

品名：新版PSP迷你FM发射器
编号：BH-PSP02774
种类：车载配件
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：PSP-2000
建议零售价：125元
推荐度：★★★★☆



PSP的FM发射器对于一般玩家而言，看似是个毫无用途的功能，因为你在家中即便是想将PSP声音接入音响，第一选择手段也是通过音频连接线将PSP直接与音响相连，或是买一个音响底座，简单地实现音源放大功能。可如果考虑到汽车，FM发射器就非常具有实用性了。汽车里最常见的音响设备就是CD/FM播放器，可对车友而言，FM广播里都是些广告，而CD也早已被MP3所取代，想要找张想听的音乐也不是那么容易。玩友们一定会想到，如果能把PSP的音乐通过车载音箱播放那该多方便啊，但在车上找来找去，却怎么也找不到一个音频输入接口。这时，FM发射器就成为你最佳的选择，通过它，我们可以将PSP的音频信号通过FM频段发射，再通过车载FM接收器接收，从而实现利用车载音箱播放音乐的功能，让小P变成一个车载MP3，如果是户外出游，配合它在车里看片也是不错的选择。



这款黑角推出的新版PSP迷你FM发射器由之前为PSP-1000设计的FM发射器进化而来，将线控接口改为针对新版PSP的金手指插头，从而获得电能供应，无需内置电池，就能实现即插即用。这款产品依旧采用挂扣式塑料包装，小巧的样子非常讨人喜欢，黑色外壳加上镶嵌的银圈，与PSP外形主题相符，产品还附赠一个保护盖，不使用时可以将电气接口盖上，以防氧化老化。产品的侧面设有频率调节开关，为了防止与电台频率重合而影响接收效果，通过开关我们可以调整FM发射器发射频率，三个档位分别为88.1MHz、88.5MHz、88.7MHz。

经过笔者亲身体验，发现这款产品的信号还是很不错的，插上后放在车里任意位置，都能保证PSP音频被车载FM正常接收，声音效果清晰，不亚于使用音频连线的效果。不过笔者还是要建议大家在购买这款产品前，先使用FM收音机调到这三个波段测试一下，看看有没有电台信号干扰，如果本地电台与FM发射器信号交错，就会出现播放时不停在两频道之间切换的问题，无法正常使用。另外，插入FM发射器后，PSP的底部会长出一截，容易折损，不便于支在车前观赏影片使用。因此这里笔者也向大家提供一个解决方案——配合黑角多



功能充电方舟使用。我们可以把充电方舟粘在车上，充电方舟底座后面有标准的新版PSP线控接口，将FM发射器插在这里，既不影响美观，又能防止FM发射器由于意外磕碰折损，想要通过车内音箱播放音乐，只要将PSP放在充电方舟上即可，而且配合车载充电器还能同时为PSP进行充电，绝对是最全面的车载解决方案。



硬件短讯

掌机市场的繁荣，为硬件周边市场也带来了一片繁荣之景，不论是贴膜、便携包还是触控笔，走到市场一看，你都会发现许多品牌的不同选择。想了解他们吗？包容了更多国内上市新品资讯的硬件短讯就来带你选一选吧。

仿制牛仔包上市



▼上图为黑角牛仔包，下图为卡登仕牛仔包，可以清晰地看出二者的区别。



最近，有一批仿制黑角、挂牌卡登仕的PSP牛仔包登陆市场。产品打着卡登仕Urban便携包系列的品牌，采用透明塑料配合纸壳的包装，内部的橡胶铭牌上印有CAPDASE的LOGO。这款产品的做工一般，外形设计等方面自然也没有黑角牛仔包精准，与黑角牛仔包相比还少了内部的两个记忆棒携带网格，但其价格相当低廉，也吸引了不少玩家的注意。

TA-088主板PSP-2000大规模上市

最近Sony又对PSP-2000主板做出改进，制造了型号为TA-088的新主板，这次改进最大的目的则是在缩减制造成本上，而在防止破解方面，如TA-085 V2主板一样，TA-088同样是在硬件上屏蔽了刷写电池EEPROM的功能，因而无法制作神奇电池，但依旧可以使用其他主板型号机器制作好的神奇电池进行刷机。



文 苦力骷髅妖 编 盲先知 美编 chisun



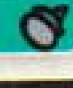
"《大战略》系列"一向以真实兵器和反映战争的真实感为卖点，游戏中一般都以现实中存在的国家为蓝本，用各国家的兵器展开假想的战争。本作移植自PS2版的《大战略VII》，并在原作的基础上增加了大量地图与单位，让玩过前作的玩家也能在本作中得到新的乐趣。另外，PSP所支持的联机对战也让玩家间的交流成为了可能。下面就为大家介绍一下本作的玩法。

大战略VII 超越

大战略VII エクシード

PSP	System Soft Alpha	SLG	2008年5月22日 日版
	1～2人	5040日元	无对应周边

操作



方向键	移动光标	△	调出游戏菜单
滑杆	移动地图	START	调出系统菜单
○	选择单位、确定命令	SELECT	打开/关闭快捷信息栏
×	取消	L+滑杆	调整视角的角度
□	调出部队表	R+滑杆	调整视角的远近

菜单

由于游戏的内容很多，所以菜单的介绍是必不可少的，游戏中主要有三个菜单玩家会经常用到，它们分别是主菜单、游戏菜单和系统菜单。

主菜单

Mission	任务模式，玩家要按照系统给出的条件完成一个个任务。
Campaign	战役模式，玩家可以在几个剧本中选择其一进行战役。
Free Play	自由对战模式，可以自行选择地图与电脑或朋友对战。
Network	联网对战模式，玩家可以通过这个模式与身边的朋友联机对战。
Map Editor	地图编辑模式，玩家可以自由地编制自己喜欢的地图。
Tutorial	教学模式，这里讲解了游戏最基础的玩法，适合新手学习。
Set Up	选项设定，可以调节一些细节的设定。




▲以南美洲为原形的地图。

游戏菜单



部队一览表	查看我方所有部队的状态，在地图画面模糊的本作中是很常用的。
地形效果一览表	查看各种地形对部队防御力的修正。
移动效果一览表	查看各种地形对不同部队移动力的修正。
兵器一览表	查看游戏中出现的各种部队资料，可以快速了解敌人部队特点。
阵营状况一览表	查看战斗中各方的数据资料和中立据点的情况。
自军设施一览表	查看我方所有据点的情况，可以看到驻扎在其上的部队。
索敌范围变更	改变我方部队索敌视野的层次。
视点重置	把地图视角变会默认的俯视视点。
移动至首都	快速将光标移动回首都。

系统菜单

フェイズ终了	结束当前回合。
セーブ	储存当前的战场进度。
ロード	读取战场进度，同一进度可反复读取。
プレイヤー	可将玩家的势力交给不同等级的电脑托管。
オプション	调节关于战斗的大量设定。
中断	这里的中断并非储存中断进度，而是直接退出游戏。

单位

游戏中玩家作为整个部队的司令官，需要统帅海陆空三军进行作战，所以对各种单位的能力、武器就要有一定的了解。游戏中单位的属性非常多，在能力界面里玩家可以看到大片的数值和属性，其中索敌范围这个概念比较难理解。游戏中索敌范围是指单位的视野，游戏中的地图以高度划分为6个层次，分别是高空、中空、低空、地上、海上和海中，每个单位的视野在这6个层次中是不同的，例如主战坦克チャレンジャ-2在低空、地上和海上的视野范围都是2，在中空的视野为1，而高空与海中则不在它的索敌范围之内。

在单位的能力之外还要了解其武器的属性，武器的属性也比较复杂。其中火力代表了武器的威力，其命中率则区分了该武器对不同兵种的攻击能力。另外武器的攻击条件也是非常重要的，玩家需要了解所使用的武器是否能在移动后攻击、是否可以反击等等。





另外，本作中引入了换装的概念，在生产部队时，有的部队图标中会有“PACK 2”、“PACK 3”字样，这时按方向键的左或右可以切换部队的换装。不同的换装之间的区别主要在于单位搭载武器的种类、弹药和单位本身的移动力、燃料等，通过这些数据的比较玩家就能够认识到每种换装应该对应怎样的情况，在不同的战况下选择不同的换装是很重要的。

战斗

由于本作使用了系列一贯的六边形格子地图，所以在行动上和其他战棋游戏有所不同，但是本作的战斗模式却和普通战棋游戏区别不大，在我方单位的射程中有敌军单位存在时即可发动攻击，攻击时会根据我方的火力、命中率和敌人的回避率及防御修正来计算伤害，而后敌人如果可以反击则会以残余兵力发动反击。

据点的争夺是游戏战斗的一大重点，由于据点能够提供资金、补给，也有些具有生产能力，所以地图上有限的据点一向都是交战各方争夺的焦点。虽然据点只能由步兵类单位占领，但是占领时最好还是有其他部队保护。如果是在占领敌人据点时则需要加倍小心，因为说不定在我方视野范围之外就会有敌人的火力，这个时候一定要做好侦查工作。



▲▶本作中的战斗画面。



作为一款移植作品，《大战略Ⅶ 超越》在原作基础上并没有什么超越，可以说有点“名不符实”（笑），新增加的关卡和单位虽然数量众多，但是并没有给游戏带来很大的改变，反而画面上的缩水让人有点难以接受。很显然制作者将很多PS2版的图片直接拿到了PSP版里使用，很多图片中的字又小又模糊让人看不清楚，真是头疼得很。本作的游戏性则保持了“《大战略》系列”的一贯特色，如果是这个系列的老玩家的话，应该会来尝试一下的吧。

少年们为夺回失去的纳尼亚王国而再次展开的冒险！

纳尼亚传奇 凯斯宾王子

The Chronicles of Narnia:Prince Caspian

NDS				
Disney	RPG	2008年5月15日	美版	
1～2人	256Mb	29.99美元	无对应周边	

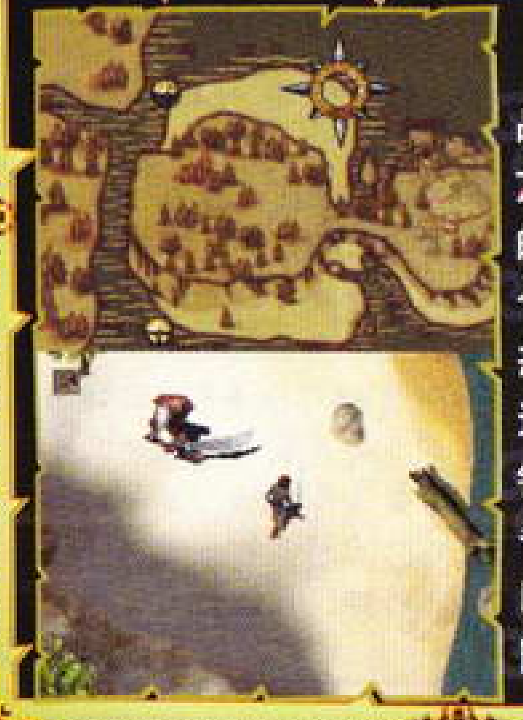
本作取材自今年迪士尼出品的魔幻新片《纳尼亚传奇 凯斯宾王子》，故事讲述了英勇的凯斯宾王子如何推翻占领着纳尼亚王国的暴君，并重新夺回王位的故事。前作中的4名少年也会担当起协助凯斯宾王子的重任，重新展开充满奇幻色彩的冒险。

文 自由 编 软饼干 美编 小鱼仔

简单的操作

游戏的操作非常简洁，只需依靠触摸屏和触控笔就能完成所有的战斗动作和行动操作，也就是说玩家点到哪，角色就能移动到哪。与NPC说话则只需要移动到其身边便能进行对话，开启宝箱也是如此。非战斗时候，玩家可以利用触控笔或十字键控制角色在地图中进行探索，调查物品、解除谜题都需要点击来完成，比如点击树上的苹果，就能把苹果打下来。所以当玩家摸不着头绪的时候不妨用触控笔点下你认为可疑的地方，说不定就会茅塞顿开。在发生战斗后，玩家也必须依靠触摸操作来向对手发动攻击，每名角色都有行动槽的设定，在蓄满了以后便可以行动，一般方法就是点选中我方队员后，再点击敌方目标上的小红圈，这样便能激活攻击，然后便要根据屏幕指示来完成攻击，各个队员的大致攻击手段请看后文。在体力不支时，还可以点住口袋中的回复道具，然后拖拽到角色身上，这样就能使用了。





精致的系统

作为一款比较正统的美式RPG作品，游戏采用的是可见遇敌式的行动方式。上屏主要显示游戏地图，地图大致绘画出了整个场景的结构特色，其中的目标地点都会以明显的标志来标明，玩家只需要前往这些地点便能进入下一个场景或是触发新剧情，还是比较方便的。另外如果标志的颜色是灰暗的状态，则表示当前任务还未完成。下屏则是主要的战斗区域，并且以俯视视角来进行，这里显示的是详细的游戏场景画面。下屏的左上角还有一个指令快捷按钮，点击后就能查看玩家身上所携带的道具，玩家可以把身上的回复道具和装备放到口袋中，这样就能在战斗中补充体力或者自动改变角色属性。另外还可以进行一些其他操作，比如观看任务简报、查看获得的素材以及更换队伍中的队员等。

灵活多变的战斗方式



和原作电影一样，游戏中出场的角色数量很多。由于职业不同，每名角色的特点和战斗方式也有所不同。主角凯斯宾王子是一名武力型角色，攻击方式主要依靠手中的利剑来与敌人进行较量。当凯斯宾王子发动攻击后，玩家需要根据下屏出现的提示，在限定的时间内用触控笔划过闪现的线段，如果划动成功则表示此次攻击发动成功，如果失败了那将会浪费一次行动机会。当然每名角色的攻击方式都是不一样的，比如矮人战士尼克布瑞克是属于多段连续攻击，他的攻击提示需要在4把匕首的刀尖接触时一瞬间进行点击才算是成功发动，预判非常重要。臭鼬勇士的攻击则和凯斯宾王子类似，不过要注意的是最后出现的线段往往是弯曲的，也比较考验操作准确度。露西的弓箭射击，需要模拟一次拉弓才能快速射出；彼德的重剑攻击则需要快速划动出现的剑，并使剑接触到盾牌的圆心。诸如此类的攻击方式可以说是游戏的一大特色环节，玩家只需在事先的训练中演练一遍便能熟练掌握了。

战斗组合

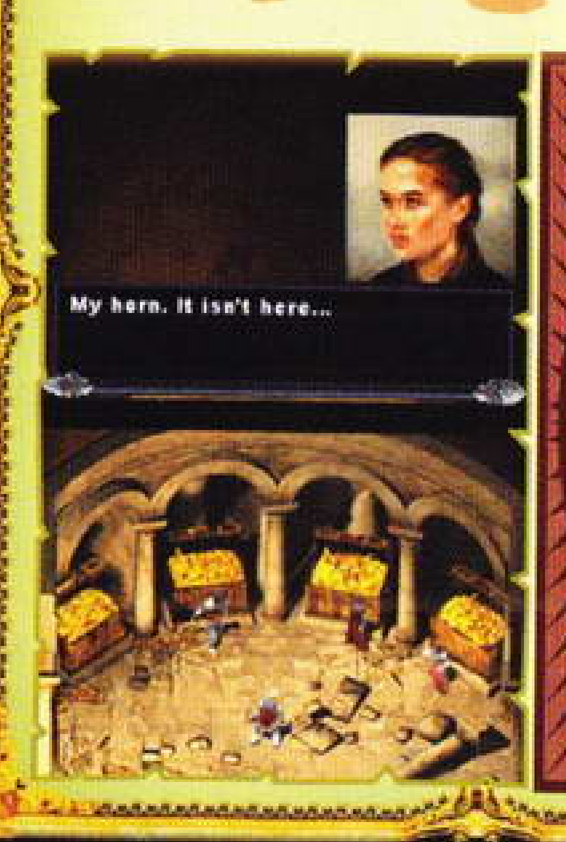


如何合理安排每名角色是玩家需要好好摸索的一个环节，由于游戏采用的实时行动方式，所以在判断准确后绝对可以施展出一连串的组合攻击。在选择攻击目标方面也需要好好考虑下，由于不管是我方还是敌方，只要展开攻击，无论成功与失败，角色都会进入短暂的喘息阶段。而在出招时，先出招的一方可以强行抵消掉对手的一次攻击，所以依靠我方角色的出招时间差来巧妙回避掉敌方的攻击也是游戏技巧。总之整个战斗环节非常考验玩家的判断力和点击速度，动作慢了可不行哦。另外画面中都有显示各个作战角色体力状况，采用集中攻击一一歼灭的手段比较好。敌我双方的角色照片边上有两排气槽，黄色的代表体力槽，而蓝色的则代表了行动槽。我方只要不被全灭，就不会失败，战斗中死亡的角色可以在战斗胜利后复活，但体力并不是全满的，这点要注意。

升级的乐趣

游戏的升级系统非常体贴玩家，玩家甚至不需要动脑筋。战斗胜利后自动获得经验值，经验值达到一定程度后便会自动升级。角色装备的武器会随着战斗和改造来提高威力。在游戏内开箱子或战斗获得的诸多素材会自动保留，当遇到可以打造武器的地方时，只要你身上有这些道具，便会自动提示你是否需要升级打造，非常方便。

▶在铁匠铺内可以升级打造武器。



玩后感

对于由电影改编而来的游戏，我们的要求就不能太高了，况且就以本作的表现，个人感觉还是很不错的。游戏的整体风格很贴切电影的主题，精致的画面和菜单给人以美的享受。利用触控笔以划、点、转的方式来使出各种攻击的操作手法就非常吸引我。游戏过场也是很有个性，要将NDS横过来看，给人以看书的感觉。另外本作还支持Wi-Fi多人联机，可以和多名玩家一同协力作战，乐趣无穷。如果你对电影感兴趣，如果你已经玩遍了所有日式RPG，那就不妨来体验下这款地道的美式快餐，或许能带给你新的感受。

文 盲先知&Inkfish 美编 chisun



铜墙铁壁 牢不可破

——铠甲防具漫谈

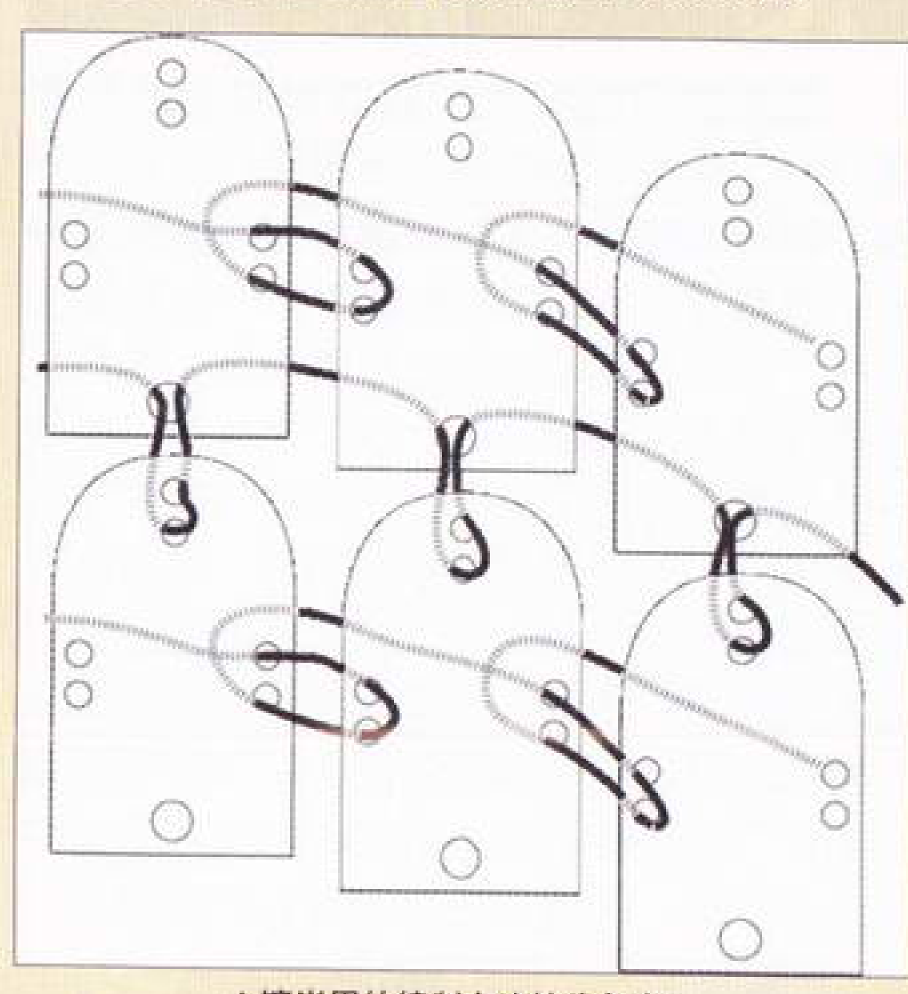
俗话说"攻必克，守必坚"，在战斗中只是一味地进攻是不行的，防御对于保存战斗力、提高作战效率起着必不可少的作用。在古代的战斗中，一副合适的铠甲能够保护穿着者的身躯，甚至拯救一位战士的生命。而在游戏里，除了衬手的兵器以外，一套合适的铠甲也是每位玩家都必不可少的。提高了防御力，才能减少敌人攻击造成的伤害，让玩家Game Over的几率大大下降。而在游戏画面水平大大提高的今天，铠甲又有了新的作用：装饰。在一些采用了"纸娃娃系统"的游戏中，角色的外观会根据装备的不同而变化，玩家在追求装备能力强的同时，也会注意到盔甲的外观。一般的防具从外观上来看都可以明显看出东方和西方风格的区别，而本文也按此分为两个部分，为大家介绍一些在游戏中很常见的防具。

东方篇

在中国古代，一般把金属制成的防具称为铠，皮革、藤木制作的防具称为甲。自从唐代之后才渐渐将这两个字合成一个词。在商、周时期，人们已经开始使用皮具来做成防具抵御敌人的进攻。在防具发展过程中，人们将当时最先进的技术运用其中，并且针对战斗的情况对铠甲作出改良，由此发展出了各式各样的铠甲。首先为大家介绍一下在我们东方常见的铠甲。要注意的是，将这些铠甲划分为东方并不代表它们只有东方人使用，而是表示东方的这些铠甲更具代表性。

镶嵌甲 Lamellar Armor

镶嵌甲大概是盔甲家族中最轻巧的一员，也是历史最悠久的一种。镶嵌甲的制作对手工艺技术要求比较高——打孔、锻造、纺织一个都不能少。从结构上讲，镶嵌甲的制作材料是小片的金属（尤其是冶炼技术的发展和钢的加入，使得甲的强度大大提高）、硬皮革或角质材料，但要求切割成比较规范的矩形，并在四周打孔，按行、列对齐排列，用金属丝、植物纤维、条状皮革等将甲片串连起来，形成盔甲。由于镶嵌甲的独立、轻便、灵活这些特点，它甚至可以被用来套在其他盔甲外层，从而在不增加使用者过多负担的基础上使防御力大大增强。


▲镶嵌甲的编制方法较为复杂。

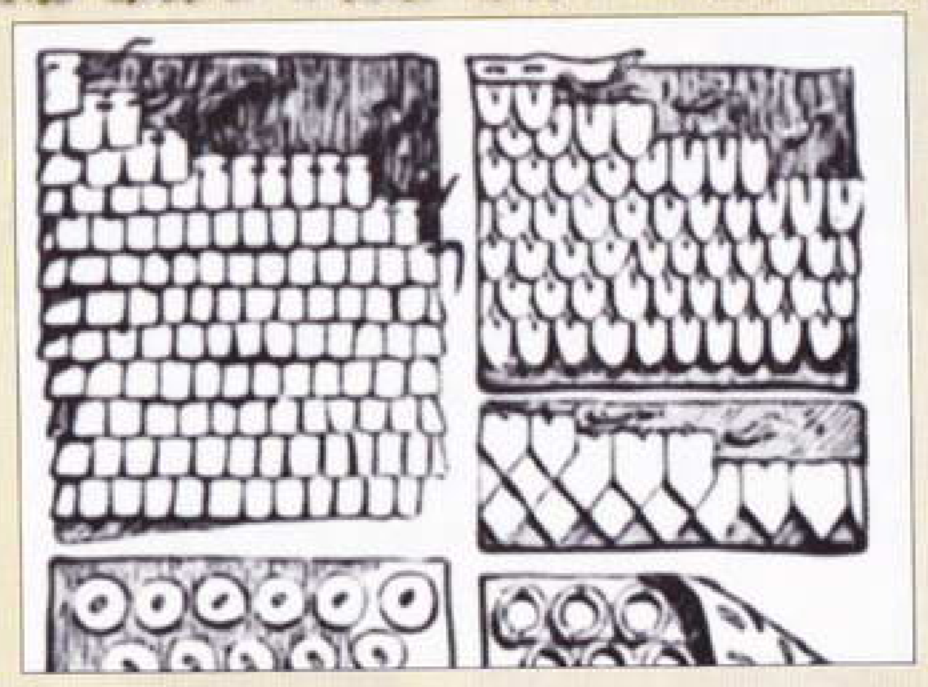

▲在中国古代常见的甲胄：棉服外套镶嵌甲。

在为古埃及人和古亚述人（大约公元前900～600年）谁才是第一个用文字记录了镶嵌甲的问题争论不休的时候，从我国湖北省的一个汉墓中出土的十二件做工精美的漆皮镶嵌甲提供了比文字或图片强百倍的说服力。从东方到西方，镶嵌甲被广泛应用于创造文明的战争中，蒙古人、萨尔马提亚人、中国人、斯巴达人，可以说哪里有战争哪里就有镶嵌甲。

游戏中，玩家见到最多的身着镶嵌甲造型的恐怕就是日本士兵了。其实镶嵌甲的制造工艺早在唐朝就传过去了，但是直到日本战国时期才真正地发扬光大。由于其防御力略低，所以游戏中的主角们似乎没什么人喜欢穿这个，只有杂兵们会被配发镶嵌甲做装备。就拿最近的《影之传说2》来说，当游戏进行到中后期，关卡中就会频繁出现带着斗笠、穿着镶嵌甲的武僧，不但比普通敌兵耐打，而且也会跳来跳去，似乎这身甲还真没影响到他的行动！

鳞甲 Scale Armor

鳞甲也被称为鱼鳞甲，也是一种古老的盔甲。制作这种盔甲首先需要一个衬里，可以是皮质也可是厚棉布。然后将许多小的带孔的金属片紧密排列并固定在上面。看起来像是鱼身上的鳞片，又像是密密麻麻的树叶，故而得名鳞甲（或叶甲）。鳞片的材料根据参战方自身资源情况或战争需要可以选择青铜、铁、硬皮革等材质，甚至骨头和牛角也可使用。取材便利多元、制作工艺简单等因素使得此种盔甲


▲鳞甲的结构比较复杂，制作起来也麻烦一些，如何将这些鳞片固定下来是个大问题。

很快发展迅速，也成为了普通步兵装备最多的铠甲之一。

早在古希腊，历史学家希罗多德就有关于鳞甲的记述：“在波斯战士身上的各色束腰外衣之上，还附有如同树叶般稠密的鱼鳞状金属甲片……”不知道这是不是对鳞甲的最早记录。在罗马帝国时代，鳞甲就已被改进为兜甲并流行于战场之上，虽说灵活性上没什么改进，但却大大提高了防御力，尤其是对以锤击伤害为主的兵器的防御。而在波斯和拜占庭帝国，由于远程兵器在战场上的广泛使用，鳞甲则更是有针对性地做了改良——甲上的金属片被设计成弧形，从而获得了额外的对于飞矢的防御效果。


▲19世纪初期，由印度人制作的镶金鳞甲。

大量战争证明，虽然鳞甲不能给使用者提供较高机动性和灵活性，但是它防御钝器伤害的能力则远远高于环锁甲，更重要的是相对低廉的造价，使得鳞甲自然地成为了步兵的首选装备。如果说镜甲是骑兵的“坦克装甲”的话，那么鳞甲无疑就是步兵的“避弹衣”。

当然，上述是真实世界中存在的鳞甲。不过如果是在ACG界的话，其实还存在着一种鳞甲，由于取材特殊，使得其虽然轻如霓裳但却防御超强，虽然质地坚硬但却灵活有加，水泡不浸，火烧不毁，而且往往会附有各种神奇的效果，这就是传说中屠龙勇者用龙鳞打造而成的终极盔甲——龙鳞甲。像是在《怪物猎人》中，我们在中前期可以用速龙的材料打造出各种颜色的速龙鳞甲。这种铠甲虽然其貌不扬，但是附带的幸运、各种异常状态防护等技能还是让它受到了不少猎人的欢迎。

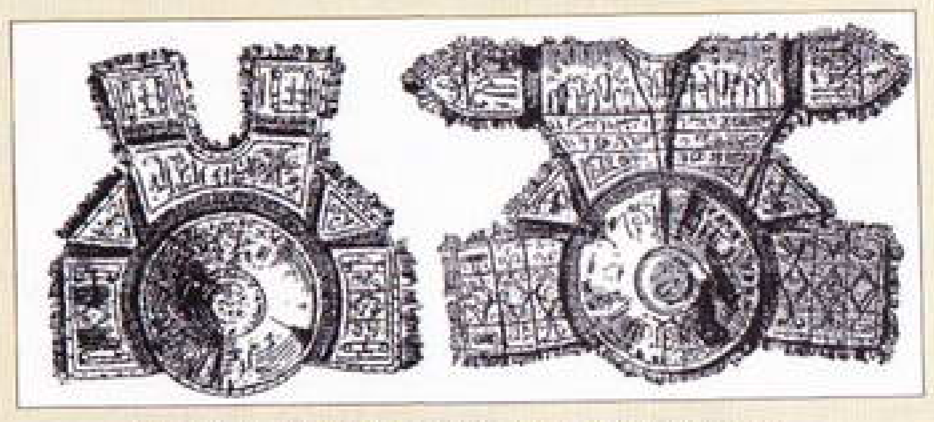


▲从图中可以看出，猎人的身体被厚厚的鳞片所覆盖，这些鳞片应该就是从速龙身上剥取到的吧？

如果让一个普通人来穿着鳞甲的话，可能第一感觉就是“重”。构成鳞甲的厚厚金属片重量惊人。据说一件厚厚鳞甲的重量可以达到20多公斤，而这样的重量几乎完全是由穿着者的双肩承担的，这对于要上场拼杀的士兵来说无疑是个负担。

镜甲 Mirror Armor

此类铠甲的经典标志就是其上总是附有一个“镜状”的防御强化部件，故此而得名。早期的镜甲，大体上就是在镶嵌甲的外面，佩戴了4个（这个数量不统一）表面刨光的、周围包裹着皮边的金属圆盘，这几个圆盘分置于前胸和后背。这个看似简单的改进，却大大提高了铠甲对使用者的保护力，有效减少了战场伤亡。不仅如此，那些古代的军事发明家们还认为这些金属镜面能够反射一切邪恶的东西，这样可以提供给战士除了物质之外的更加微妙的保护。不管是否真的如此，至少在战场上如果看到敌人阵地中连成一片的、闪着太阳般耀眼光辉的战士们时，不知你是否还有必胜的信心。


▲镜甲最大的特色莫过于铠甲中间的圆盘了。

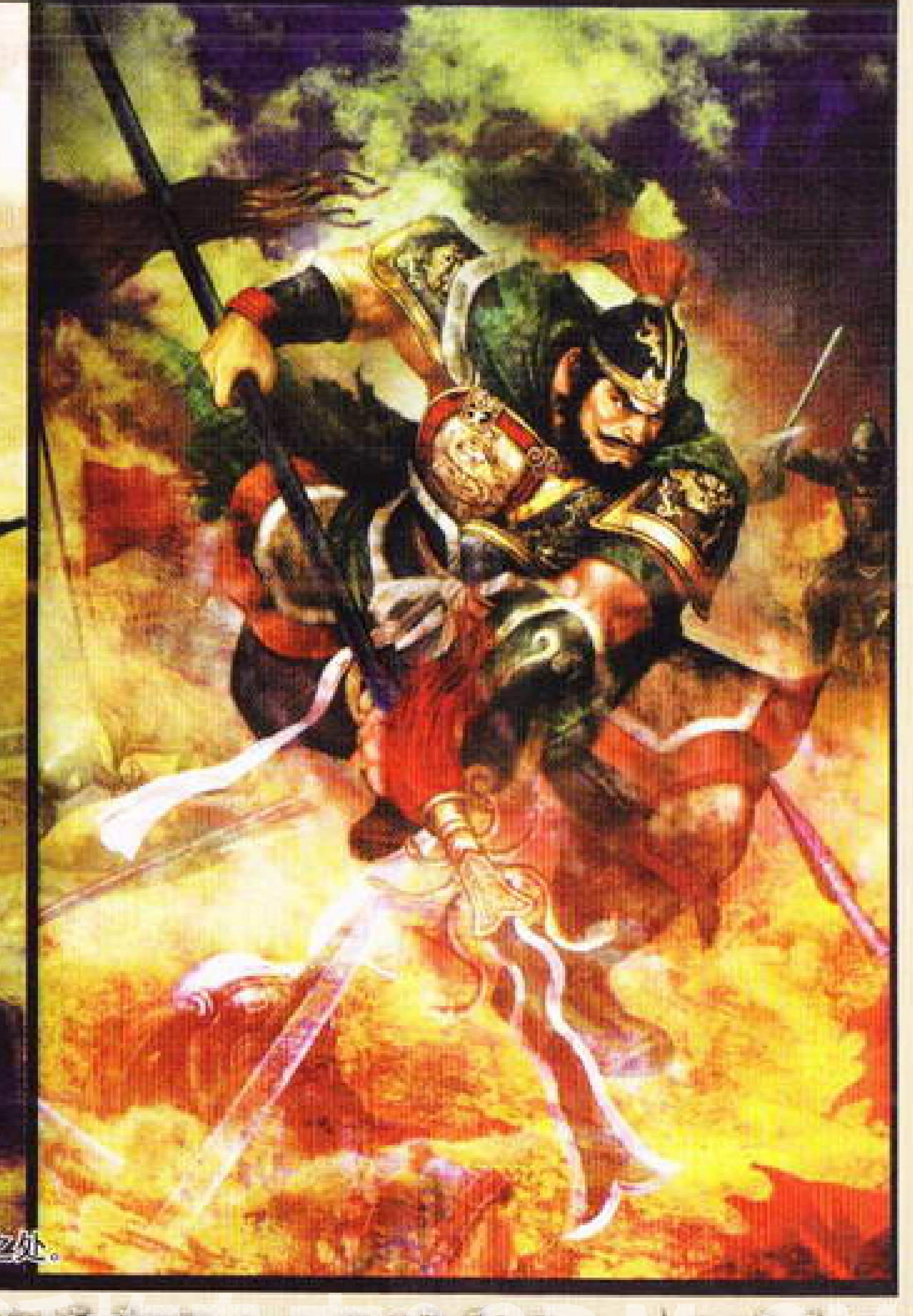
镜甲在战争中发挥着至关重要的价值，人们也在不断对其进行改进。镜甲逐渐形成了自己的防御体系结构：以保护躯干的镜甲为主体，附带了配套的头盔、护手以及链甲护臂等。其中作为防御主体的护身甲部分，已经从4个金属圆盘增加到了5～6个，而且在两侧也加入了更多的小型圆盘，它们之间用牛皮和铰链做连接，对躯干提供了更有效的全方位保护，同时也不会过分影响到穿着者的身体灵活性。冷兵器时代的镜甲，一旦给机动力强的骑兵装配上之后，无异于当今军队中的坦克部队，可以肆无忌惮地冲向敌方，瞬间便可将对方防御阵线瓦解，绝对是左右战局的MVP。

▲中国古代最著名的铠甲之一“明光铠”（左）也属于镜甲的范畴，它最大的特色就是胸口打磨光亮的甲板，这也是它得名的原因。

镜甲主要被一些古老的东方国度使用（西方似乎更推崇板甲）。在中东、印度、俄罗斯、东北亚地区的考古中均有此类盔甲的发现，而且各个地区根据自身战斗特点也对之有不同改造。比如在公元13世纪波斯象牙雕刻的工艺品上就出现了身着改良型镜甲的蒙古战士——已经非常接近于板甲了。而且在中、远东地区的考古发现也证实此类盔甲在15～17世纪的当地战争中扮演了重要的角色。后来的镜甲甚至被设计成除了可以独立穿着外，还可以穿着于其他盔甲表面的“甲外甲”。也许横跨亚欧大陆的蒙古帝国以及后来更加庞大的土耳其帝国的建立，都与他们军队所装备的镜甲有一定关系。

从17世纪开始，伴随着火枪的出现，曾经作为强力防御道具的镜甲才渐渐退出了历史舞台。但从那些斑驳的出土文物中，似乎仍然能看到昔日的光辉。在游戏中，镜甲往往作为战士角色的后期高级装备出现，突出特点就是防御值高，而且也不需要以牺牲过多敏捷度，可见游戏也是蛮写实的。而镜甲出现最多可能就要数“《无双》系列”了，游戏中很多武将所穿着的盔甲都可以看作是镜甲的变形。





■老当益壮的黄忠与猛张飞所穿着的铠甲都与镜甲有相似之处。

西方篇

比起东方铠甲的轻便和灵活，西方的防具更注重防御性。所以我们概念中西方铠甲的形象往往都是从头包到脚的一个“铁皮人”，这种形象有时甚至显得很滑稽，不过这样的铠甲相对防御能力比较强。对于骑士来说，这沉重的铠甲不仅是防具也是武器，他们策马冲锋时铠甲的重量也会加大他们的冲击力，这会让防御侧的敌人更难抵挡。

罗马片甲



▲现代制作的罗马片甲、头盔和佩剑让这位“罗马士兵”英气十足。

罗马片甲是一种历史非常悠久的铠甲。几年前在希腊境内曾出土过一件胸甲，据考证它的制造时间大概是公元前1400年左右。不过罗马片甲（Lorica）这个名字的正式形成则大概在16世纪左右，之所以叫这个名字，是因为古罗马帝国的军队大量使用这款胸甲，而不是因为它最早的制造者是罗马人。这种铠甲的构成比较独特：首先，它包括一件胸甲，这一部分的构造一般是由数块金属板构成，这些金属板被卯在皮带上，这样层叠构成了铠甲的基本结构。整个胸甲由左右两个部分构成，使用这样的连接方法既不会太过限制穿着者的动作，也能很容易地穿戴、脱卸铠甲。其次，在胸甲之上还有两侧的护肩部分，这部分依然是由数片金属板叠合而成。由于金属板之间留有一定的空隙，所以这样大片的肩甲也不容易影响穿戴者手臂的活动。所以整件的罗马片甲可以看成是由左右胸和左右肩共4个部分组成，这4个部分则是以扣带连接。

打造罗马片甲最初所用的金属是青铜，不过青铜的质地略软，影响了胸甲的防御力，在金属冶炼技术发展之后，其材质逐渐转化为铁、钢等更加坚固、轻便的材料。罗马片甲的防御力非常优秀，其弧形且参差不齐的表面让它能弹开刀锋、卸去敌人武器的力道，而由数层金属板所提供的防御力能挡下敌人弓箭的穿透性伤害。在有着这样优秀的防御力之外，这种铠甲的重量并不重，穿着者可以轻松地做出各种战斗动作。所以，罗马片甲在罗马军队中得到了广泛的运用。



▲从内部可以清晰地看出金属片之间的连接方法。

在游戏世界中，罗马片甲由于其独特的造型而得到了大量的运用。不过由于这种铠甲最突出的造型是双肩的部分，所以很多游戏都为一些铠甲添加了这个层叠的肩甲造型。最典型的例子莫过于《怪物猎人 携带版2nd G》的片头动画里猎人所穿着的雌火龙胸甲了。从动画中我们可以看到这两部分肩甲是独立于胸甲之外的，其层叠的结构像极了罗马片甲。而且从动画中我们也能看出肩甲部分的可动性很强，完全没有影响猎人手臂的活动。《火焰之纹章》中也有类似罗马片甲的存在，例如《封印之剑》中的BOSS国王泽费尔，他所穿的胸甲也是以层叠解构组成，与罗马片甲十分相似。



◀雌火龙的胸部更类似于鳞甲与板甲的结合。



▶泽费尔的铠甲看起来比较薄弱，果然游戏中的铠甲还是要以美观为主啊。

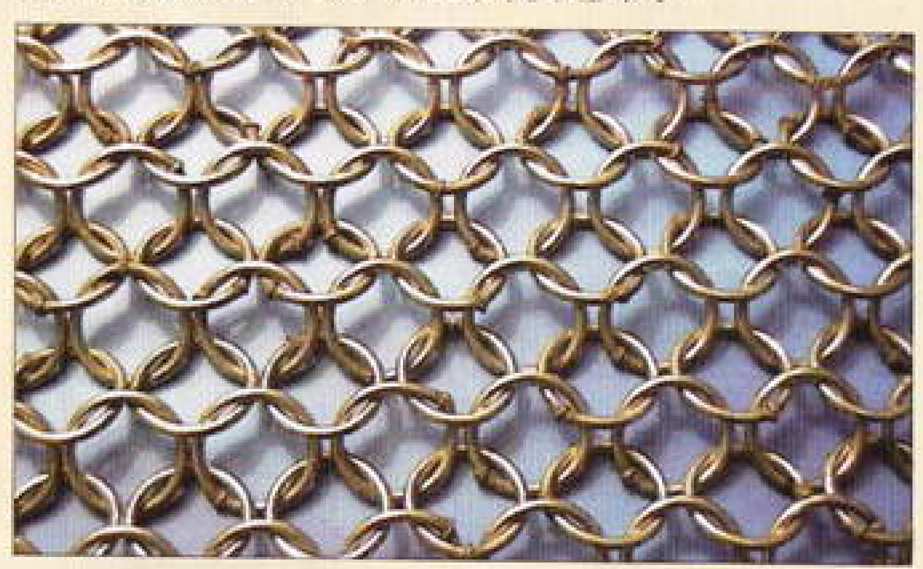
不过即使有着较优秀的性能，罗马片甲毕竟是比较古老的产物，它的缺点也有不少。例如这种铠甲的连接略显脆弱，在战斗时很可能因为皮带断裂而失去保护。而它分体式的结构也使穿着者的腋下、脖颈等地方很难得到保护。就这样，风行一时的罗马片甲渐渐没落，一种更有效的铠甲开始大量出现在人们的面前。



▲欧洲出土的肩甲碎片，现藏于爱丁堡的苏格兰国家博物馆。

锁子甲 Chainmail

锁子甲有时也被称为链甲，它的构成方式可以说是巧具匠心：整件盔甲全部是以一个个金属环相互连接编织而成的。一般每个金属环上都会有4个另外的金属环与之相连，在连接上之后会用铆钉钉实。不过早期的锁子甲中并非所有的金属环都有铆钉，而是用带铆钉的圆环与实心圆环交替构成。由于这些金属环之间的空隙很大，所以这种铠甲有着惊人的可动性，在穿戴和脱卸的时候几乎和穿脱衣服一样简单。其实锁子甲并非出现在罗马片甲之后，它最早出现的时候可以追溯到公元前一世纪，不过在钢铁冶炼、锻造技术成熟之后它才真正发展起来。



▲现代制作的锁子甲，可以帮助我们了解其结构。

构成锁子甲的金属环有大有小，所以由其制作出的铠甲也有着截然不同的性质。以略大一些金属环构成的锁子甲可以作为正面装甲使用，圆环间紧密的连接使它能非常有效地对抗斩切性质的伤害，用刀刃砍锁子甲的结果一般是穿着者几乎没受到任何伤害，而刀刃反而可能会卷刃或出现豁口。小金属环构成的锁子甲柔韧性更好，可以用在一些活动幅度较大的地方作为连接之用，如颈部、手肘等。由于锁子甲的柔韧性好，人们甚至将锁子甲做成像衣服一样可以直接穿脱的样子，将身体、头部和手臂的防护全部包括在内，这就构成了我们常见的一个西方战士形象。



▲锁子甲配长剑，这个造型可以说是深入人心。

在游戏中锁子甲多数时候都会作为初期简单装甲和后期高级防具间的过渡道具。毕竟在能力上说，锁子甲的防御力比起初期的那些布衣皮甲要高上一些，不过外形上却没有全身铠甲那么拉风，所以只能作为过渡期的用品，更多时候则更是敌人杂兵的装备，也算是比较可怜。像是在《刺客信条》中，作为敌人的十字军士兵就穿着能够保护头部和手臂的锁子甲，但是这些防具在我们的主角面前完全是不堪一击的。



▲虽然有板甲和锁子甲双重保护，敌人也挨不过主角的一击。

在长时间的使用之后，人们发现了锁子甲一个严重的缺点：由于构成铠甲的金属环之间有着明显的空隙，所以细剑的剑尖很容易直接穿过铠甲伤害到穿着者，敌人的箭矢也会威胁到穿着者的生命。而且锁子甲的制作比较复杂，制作这种防具不仅对材料有一定要求，更是需要工匠具有一定的技术，所以制作起来的成本也是比较高的。当然了，要追求好的性能必须要有高的代价，下面介绍的板甲就是另一个例子。



▲罗马步兵所穿戴的“肌肉甲”独具特色。



▲欧洲历史上有名的诺曼骑士。

板甲 Plate Armour

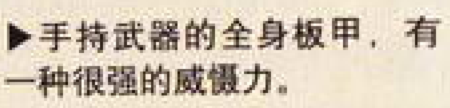
说起铠甲，估计大家的第一印象应该就是全身板甲。在欧洲的骑士故事中，许多主角都穿着一身擦得雪亮的金属铠甲，手持长枪或长剑，一副英姿飒爽的样子。其实板甲在古希腊和古罗马时代已经出现，罗马人那打造成肌肉形状的胸甲能让看过的人会留下深刻的印象。不过在罗马帝国陨落后，板甲也随之没落，直到13世纪左右才开始又大范围地出现在人们面前。当时人们先是把大块的金属板装在锁子甲之上以提供额外的防护。之后在制作手工艺发展之后，人们开始生产以大块金属板构成的盔甲。这种盔甲的厚度可以达到两毫米甚至更厚，并且覆盖了穿着者的整个身体。在15世纪，锻造大型弧形金属的技术和冶金技术有了很大的进展，这也使板甲的制作工艺得到了非常大的改善。护臂、护腿、铁手套等部件与胸甲、活动头盔组合在一起之后，就形成了密不透风的全身板甲。



全身板甲可以说是铠甲的最终进化形态，它能覆盖穿着者的全身，厚达两毫米的金属板可以提供极强的防御能力，一般刀剑武器的攻击收不到任何效果，它充满弧线的表面也能让敌人的攻击失去准头。在1415年，有一场著名的战斗完全体现出了板甲的强势：一百多名身穿板甲的法国骑士向英军长弓手所在的阵地发起了冲锋。英军长弓手在当时可以说是一个近乎于无坚不摧的存在，但是数百名长弓手的箭雨过后，法国骑士居然没有一个人倒下。从这件事中我们就能够看出板甲对穿着者能够起到多强的保护作用。当时对士兵的训练中都会对士兵强调，对付穿着板甲的对手时只有攻击其盔甲的连接处或缝隙才会有效果，对于其他部位的攻击是完全无效的。



▶手持武器的全身板甲，有一种很强的威慑力。





▲个人窃以为赛西尔转职后没有之前好用了……

全身板甲几乎全部是以金属打造而成，不过它的重量却轻得出乎人的意料，据说一套精心打造的全身板甲仅仅只有20公斤重。而且由于是全身穿戴，盔甲的重量分散在整个身体上，比起锁子甲把所有重量全部压在肩膀上好不少。穿着者能够轻易做出各种动作，如挥舞武器、骑马、翻墙等，据说训练有素的战士甚至可以在穿着铠甲的情况下游泳，实在是让人难以想像。

作为防具的最终形态，各个游戏中也常常都把板甲作为游戏中最强的防具之一。像是《最终幻想Ⅳ》里的主角赛西尔转职前一副黑色的全身板甲充满了暗黑骑士的邪气，而在转职为圣骑士之后，他的盔甲也发生了明显的变化：不仅颜色变成了银色，而且去掉了护臂和头盔。有趣的是在他少了两件防具的情况下防御能力却有所增强，真不知道是怎么来的。而在“《恶魔城》系列”中，几乎每作我们都能遇到一种穿着全身板甲手持大斧的敌人，相信大家对这个喜欢乱丢斧头的家伙也很熟悉了，在系列的某几款作品中我们还能够使用它呢。和《恶魔城》里一样，由于全身板甲具备了完整的人形，所以很多游戏中也有把铠甲作为敌人的设定。

当然，板甲也不可能是没有缺点的。由于它的覆盖面积较大，又是由板状金属构成，一旦受冲击产生变形就会卡住穿着者甚至导致其受伤，所以当时的军队有很多都装备了流星锤等武器来对付穿着板甲的重装甲士兵。而且由于板甲通体都是金属制造，制作的工艺也非常复杂，导致它的成本比普通铠甲贵上数十倍，制作这样一套铠甲的花销也只有贵族才能支付得起，当时甚至有一些士兵专门在战场上收集战死者的铠甲来换钱。



▲几乎每作都能遇到的对手——斧装甲。

16世纪初期，火枪开始出现在战场上，这让冷兵器时代的各种战法受到了极大的冲击。随着热兵器的逐渐发展，身跨战马、手持长枪的骑士越来越难在战场上看到了，随之没落的还有那些手工打造，精致得几乎已经可以说是艺术品的铠甲。开始时士兵们只是为了减轻重量而抛弃了臂甲、腿甲，用于护住身体最关键部位的胸甲与头盔仍然保存了三个多世纪，甚至在第一次世界大战时仍有一些士兵装备有金属制成的装甲。不过到了二战时，由于枪械、火炮的发展已经非常成熟，铠甲几乎已经起不到防护的作用，反而还会影响士兵的机动性，所以除了能抵御炮弹破片和爆炸冲击的头盔以外，整套盔甲的其他部分基本都被舍弃了。今天的我们可能只有在电视和游戏中才能看到铠甲的出现。


▲《废墟肖像》中斧装甲的同人图片。

在战争的历史上，人们为了保护自己而制造出了无数种类的盔甲防具，这篇小文中所提到的连管中窥豹都算不上。而在游戏里，制作人们天马行空的思想更是创造出了各种观赏性和能力都超强的铠甲，要是一一列举估计整本书都放不下了。如果玩家某天在游戏里看到某种铠甲觉得很熟悉，那这篇小文的目的就达到了。

游戏万花筒

栏目主持：胧月



好玩又实用！来自《流行音乐》的超酷鼠标



▲游戏的包装盒，保持了系列一贯的喧哗设计。

Konami的著名音乐游戏“《流行音乐》系列”不管在街机还是家用机平台都非常受欢迎，最近，该系列又添了一位新成员，那就是用鼠标来玩的《流行音乐 鼠标版》(pop'n music Be-Mouse)。我们这里暂时不为大家介绍这款游戏的内容，而是来看看游戏中附带的造型独特的鼠标。（其实是买游戏送鼠标还是买鼠标送游戏还真说不准……）

这款鼠标采用了独特的瓢虫造型，嫩绿的主题色是官方网站根据收集到的玩家意见所做出的决定。打开“瓢虫”身上的两片透明羽翼，我们可以看到分成两行排列的9个按键，键位的数量以及排列方式和街机是一样的，玩家在《鼠标版》中也可以体验到接近街机的操作乐趣。当然，这只“瓢虫”除了是一个迷你的《流行音乐》控制器外，同样也具有一般鼠标的功能。它采用了USB接口，是一款光学鼠标，在鼠标上同样配置有左右键以及滑轮。不玩游戏的时候，“瓢虫”的翅膀可以合上，作为鼠标时的手感与普通鼠标无异。

这款附带了鼠标的游戏已经于5月22日发售，售价为5229日元，相当于一款掌机游戏的价格。除了游戏中附带的12首系列经典曲目，玩家还可以从网上下载追加歌曲，不管是对游戏本身还是鼠标心动的玩家是不是考虑收一套呢？



◀造型别致的瓢虫鼠标，当翅膀合上时，它的作用和普通鼠标没有区别。

▶不过当翅膀张开时，它就成了一个《流行音乐》迷你控制器。虽然有9个键之多，但键位看起来似乎并不小，手感相信也不会差。

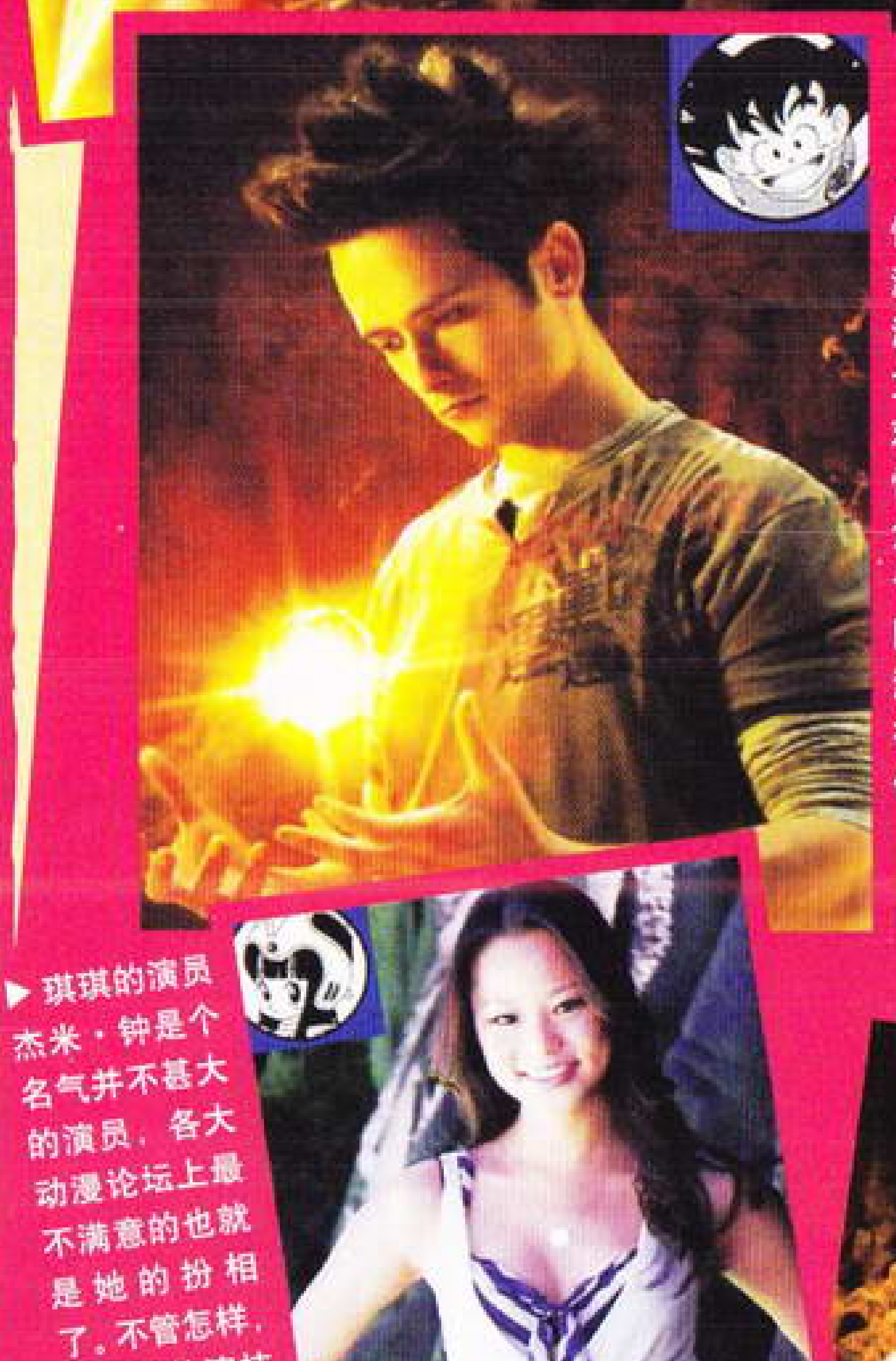


◀可以下载的曲目中包括了《恶魔城》主题的。

好莱坞《龙珠》电影公开部分剧照，周润发饰演龟仙人



《龙珠》几乎是所有ACG迷们童年回忆的重要组成部分。日前，好莱坞方面公开了正在筹拍的《龙珠》真人版电影里几位主要角色的扮相。东西方的审美观差异再次体现无疑，不过咱们也早就习惯了便是。这次最为意外的是周润发也参与演出，饰演角色则是以好色与猥琐而出名的龟仙人。发哥也曾演过一些玩世不恭的角色，相信他在演技上不会存在什么障碍，让我们期待他的精彩表演吧。



◀这位是悟空的扮演者贾斯汀·查特文，其本人对能饰演悟空这个角色表示十分荣幸，同时也对演好悟空有着充分信心。

▶琪琪的演员杰米·钟是个名气并不甚大的演员，各大动漫论坛上最不满意的也就是她的扮相了。不管怎样，希望她的演技能弥补某些方面的不足吧。

▲布尔玛的扮演者埃米·罗森也许是最贴近原型的一位了，不过由于《龙珠》在全世界范围都遍布了数量庞大的FANS，因此她也感受到了不轻的压力。



▲老了的发哥依然是这么有型，只是不知道他会不会为了饰演龟仙人而剃成光头呢？

《葫芦兄弟》电影版首映，为地震灾区儿童打气

《葫芦兄弟》，一个 70 后和 80 后的读者都不会陌生的名字，它讲述的是七个本领各异的葫芦娃，为了战胜邪恶，与妖怪展开不懈斗争的故事。虽然以现在的眼光来看它的故事以至画面都有些简陋，但在那个国产动画片贫乏的年代，它使当时还处于懵懂求知阶段的我第一次认识到了正邪不两立和邪不能胜正的道理，可谓是国产动画中的经典之作，甚至直到现在它在大部分读者心目中的地位也仍是不可撼动的。

现在时隔 22 年，制作方上海美术电影制片厂宣布将这部影响了一代人的动画片搬上大荧幕，让大部分没看过本片的 90 年代后出生的少年儿童也能感受这一经典。作为新生版的《葫芦兄弟》，本片经过了重新剪辑和配音，以酣畅完整的形态呈现在观众面前。



▲电影版《葫芦兄弟》的宣传海报。

本片于 5 月 22 号的在北京首映，主办方在首映式上表示，希望借助这部电影给在地震灾害里受到影响的孩子们打气，并向汶川地震灾区捐献了一个电影拷贝和 200 套《葫芦兄弟》图书，作为献给当地孩子们的儿童节礼物，同时还从每张电影票的收益中提出 1 元钱，通过红十字会捐献给灾区儿童。而另一方面在 23 号的上海首映式上，主办方更是将首日票房全部捐赠给灾区，帮助灾区儿童度过难关并希望他们过上一个快乐的儿童节。





▲当年的每一幕都是那么熟悉。

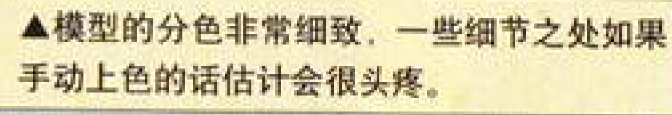
▲《葫芦兄弟》编剧（左 2）和上海美术电影制片厂厂长（右 2）也到场为首映助势。

武者顽驮无见参！

对高达有一些了解的人可能都听说过“武者顽驮无”的名号。“顽驮无”这个形象起源于漫画与模型，最初的Q版相貌其实就是元祖高达RX-78穿上了一副古代武士铠甲的形象，而武者顽驮无的朋友、敌人们也都是以《高达》中的各种机械人为原型，将他们“武者”化的形象。“顽驮无”这个名字读做“がんだむ”，写成片假名的话是ガンダム，就是“高达”了。在受到了好评后，这一系列漫画、模型规模逐渐扩大，Bandai也决定在6月推出MG版的武者顽驮无。



▲除了腰间的武士刀之外，模型还配有剃刀、长枪和火枪。



▲模型的分色非常细致，一些细节之处如果手动上色的话估计会很头疼。



▲虽然装甲很厚，但是并不妨碍模型的可动性。



▲头部的造型与它的原型——RX-78最为接近。


期待已久的《Memories Off》终于发售了，虽然不能第一时间拿到游戏，不过宇轩保证会全套购入的。一款好的Galgame，不一定需要靠玄幻的故事背景来做铺垫，不一定要有生离死别，哪怕就是发生在我们身边最普通最平常的恋爱故事，也会让人感动得落下热泪。这就是我喜欢这个系列的原因。
栏目主持 宇轩
游戏美图秀
宇轩：
花祭果凛是一名典型的双面女孩，外端庄娴淑，内心却十分空虚，渴望与朋友们在一起。
宇轩：
《秋之回忆5》是整个系列中本人惟一没有玩过的作品，等哪天有闲暇了再仔细体会一下吧。
宇轩：4代的女主角祈和2代的萤有很多相似之处，不过祈的性格更加多变些。话说我们的胧月叔叔最喜欢的就是4代了。
胧月：我只玩过4代。


宇轩：4代的三大女配角，都属于可攻略人物哦。
宇轩：初代《秋之回忆》里以影之女主角身分躲藏在主角记忆中的彩花。在PSP版中还会收录关于她的额外章节。
宇轩：《想君 秋之回忆3》是系列中最受争议的作品，不过宇轩对其人设非常满意。
宇轩：《After Rain》是一套外传性质的续作，讲述了主篇之后主角与诸位女主人公的故事。应和了"雨什么时候才会停"这句系列经典名言。
宇轩：当当当当，隆重有请我最最最最喜欢的白河萤登场！对了，她同时也是祈的钢琴老师。



上辑栏目中我们为大家介绍了高级Rip技巧，不知道大家是否掌握了操作的要领呢？如果你觉得Rip的门槛太高，而且过程太繁琐，没关系，今天我们就来为大家介绍另一个新招——用硬盘充当记忆棒，无限大的空间，让你再也不必为容量烦恼！

栏目主持：米饼

宇轩：米大，救救我啊！

米格：又怎么了，一大早在这里大喊大叫的……

宇轩：昨天下了几个PSP的Galgame，结果折腾一晚，今天俺的4GB组棒就光荣下岗了——读写不能、无法识别，用了各种格式化、修复工具都没能挽救回来，现在手头就剩这根两年前买的1GB组棒与我相依为命，这可叫我怎么活啊！（>_<）

米格：有那么严重嘛……现在8GB组棒都已经是白菜价了，再买一根新的不就OK啦？看看你桌上那叠正版，哪个不顶根8GB组棒的钱啊！（一_一）

宇轩：话可不能这么讲！这可都是爱啊，爱你懂吗？不打游戏的小编，可悲啊！（o一_一o）

米格：算了，不管怎么说，还是先来解决你的当务之急吧，快把你的1GB记忆棒拿出来！

宇轩：1GB组棒能干什么啊！一个Galgame都装不下……555。

米格：谁说装不下？别说一个了，就是20个、100个我也能给你装下！

宇轩：饼干大哥，快来看，米大疯了。（一_一）

软饼干：zzZZ……

米格：别叫了，他昨天用了我教的方法，一晚上就用PSP看了20GB的电影，现在已经睡得不省人事啦！

宇轩：这么说还真有这么神奇的东东？

米格：有，当然有，它可以让你的记忆棒变得和硬盘一样大，不信你就往下看吧。

Host技术介绍

Host技术其实很好理解，就是把一个终端作为主机，来识别、支持其他硬件。最传统的Host技术就是电脑USB接口，插入设备后，电脑就是主机，识别设备并对其进行支持。PSP顶部的miniUSB接口可以插入摄像头、GPS等外设，自然也就具备Host技术，只要匹配对应的驱动，我们甚至可以为PSP外接一块硬盘来充当记忆棒使用。不过与其外接硬盘，还不如使用虚拟Host技术让PSP使用电脑硬盘来得方便，因为这样我们就可以让PSP无需拷贝、直接享用电脑中保存的游戏ISO、自制软件、MP4或是音乐文件。实现电脑硬盘Host访问有两种途径，一种就是通过PSP的miniUSB接口，另一种则是通过无线网络的虚拟Host技术。这类软件其实在DevHook时代就已经诞生，iRShell中也进行了整合，不过随着固件版本的不断升级，想要简单方便地使用Host技术，米格在这里向大家推荐HostCore这款软件。它由国内R.P.G小组开发，采用自制固件插件的形式，安装简单，支持最新的3.80、3.90 M33系列自制固件，你只需要一根能够装下200KB插件的记忆棒，就能享受电脑硬盘庞大的空间了。

HostCore使用教程

HostCore

软件版本：1.1

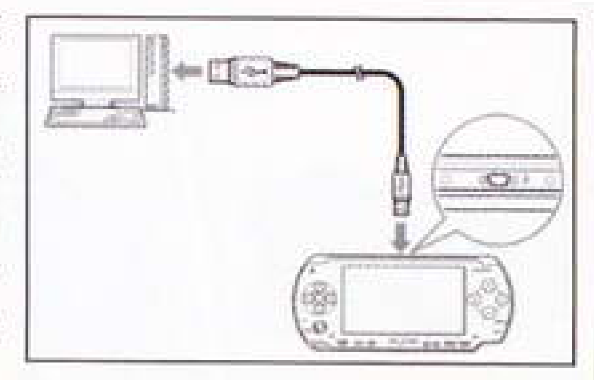
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

适用系统：3.80、3.90 M33系列自制固件

1 上网下载HostCore最新版，下载地址为：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/Software.asp?id=6055。下载后解压缩即可获得四个文件夹。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择"设定"→"USB连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。



3 将解压获得的HostCore和seplugins两个文件夹复制到PSP记忆棒根目录下。seplugins下的vsh.txt文件实际上是VSH的自制固件插件载入列表，如果你已经安装挂载了其他插件，那么请不要直接复制seplugins文件夹，而是打开记忆棒原来的seplugins目录下的vsh.txt文本文档，添加ms0:/HostCore/hostcore.prx的文本即可。接下来按下R键重新开启PSP并进入修复菜单，在plugins一项将HostCore一项设置为Enabled。另外，需要注意的是HostCore的热键为音符键，如果你还挂载了其他使用音符键作为热键的插件，请在此先将它们关闭。

```
vsh.txt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx
ms0:/HostCore/hostcore.prx
```

4 激活HostCore插件后，进入PSP系统XMB界面，首先我们来看看如何使用USBHost，按下音符键，屏幕中央就会出现一个小兔子图标的按钮，按下方向键左右将其设置为USB，等待片刻后按钮消失即可。

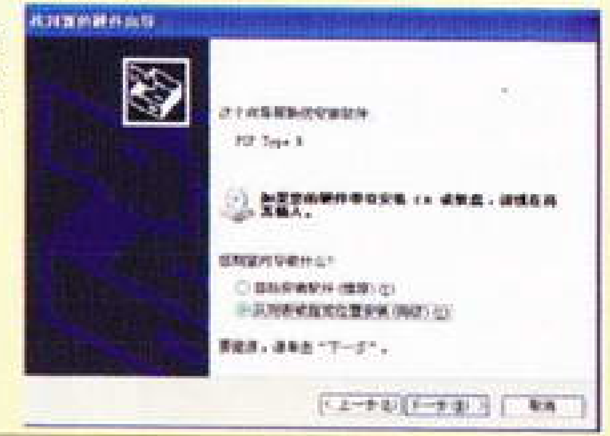


5 这时将USB连线插入，将PSP与电脑连接，稍等片刻，电脑就会显示"发现新硬件PSP Type B"。

6 在接下来弹出的硬件安装向导中我们首先选择"否，暂时不"。



7 下一步选择"从列表或指定位置安装"。



8 再接下来选择"在这些位置上搜索最佳驱动程序"，并选中"在搜索中包括这个位置"，然后点右侧浏览按钮，选择解压获得的USBHostdriver文件夹，里面已经包括了32位和64位WinXP系统下的USBHost驱动。按下一步就能完成安装过程。

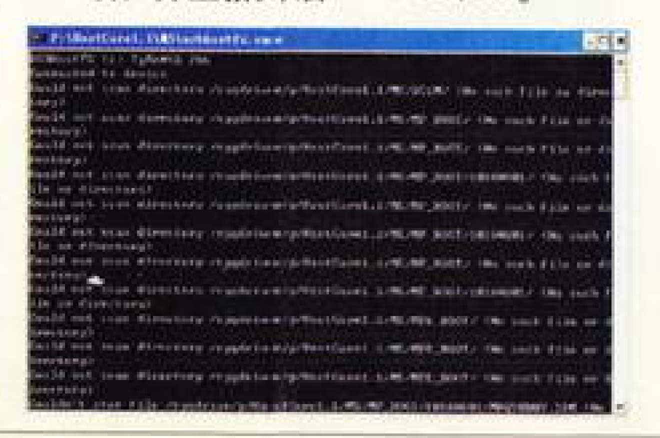
9 驱动安装完成后在电脑上双击启动解压获得的MS目录中的usbhostfs.exe主程序。



10 程序需要访问网络，如果你电脑安装了防火墙，需要放开端口，同意usbhostfs.exe访问网络。



11 操作PSP在XMB下浏览记忆棒，电脑上usbhostfs.exe主窗口就会显示"Connected to device"的字样，这表示连接成功。如果没有连接上，请重新按音符键在HostCore下选择USB一项，并重新开启usbhostfs.exe。



12 一旦连接成功，这时usbhostfs.exe程序所在的文件夹就相当于记忆棒的根目录，我们将想要运行的ISO、CSO文件复制到这里ISO子文件夹下即可，如果想要加载自制软件，那么就创立PSP\GAME文件目录，将自制软件放置在硬盘目录下即可。另外，提醒大家如果玩ISO游戏，还需要创建存档文件夹等相关目录，建议大家首先将PSP记忆棒下所有文件夹复制到这里一下，以防有漏掉的目录。

13 这时我们就可以在PSP上享受硬盘MS目录下放置的游戏、视频、音乐及自制软件了。



用USBHost玩硬盘ISO效果还是很不错的，很少出现死机、拖慢等现象。即使你有一个容量非常大的记忆棒，也可以在复制游戏前先通过USBHost试玩一番，省得费了半天工夫拷贝游戏，结果玩了不到两分钟又要删除重新拷贝别的游戏。另外，HostCore除了支持USB连接模式外，还支持WIFIHost功能，通过无线网络没有连线也能随时享受电脑硬盘中的影片及游戏。但由于PSP内存有限，这种模式的稳定性并不高，容易造成死机、拖慢等现象，使用方法比较复杂，我们会放在下节课为大家介绍。

轻松日语教室

文 胧月

这次谈谈“萌”吧。两页的篇幅毕竟展不开多少来，主要就教给大家两个最简单的句式。如何表达自己的萌感？学会一个单词就行了。

萌

老实说吧，提到这个字，你能在几秒之内想起它的本意？

不管在中文还是日语里，这个词本身只跟植物的发芽相关。不过随着动画、漫画、游戏逐渐风行，OTAKU文化慢慢自成体系，这个字眼的意思变得与原意八竿子也打不着了。

萌ぇ，读音mo e，用于表达对ACG作品中特定对象的好感、倾倒、执着或者兴奋的感情，这里的特定对象一般是异性、小孩子或者小动物。比起普通意义上的“喜欢”（好き，su ki），萌的状态要更为狂热，而且透出较强的独占欲，比较像咱们听说过的“可爱得想一口吞掉”。



来源

关于“萌”的起源，至今没有定论，最常用的解释是，该词由日语中另一个同音词“燃ぇ”（mo e）转变而来。在日本动漫作品中，把角色偶像化、特别是把女性角色偶像化的作法形成较晚。早期的动画或特摄片都致力于如何让观众拍着大腿喊“热血啊热血”，而不是让你去听一个柔柔弱弱的女孩子凄凄婉婉地说一些萌萌呆呆的台词。“燃ぇ”及其动词形态“燃ぇる”就是用来表述这种热血沸腾的状态的，对象一般是机器人或特摄片主角。当动漫发展至80年代时，一些可爱的女性角色（如林明美）渐渐受到重视，以美少女为卖点的产品不断增加。同样是为了表达对这些角色的狂热爱恋，就区别于“燃ぇ”而使用了“萌ぇ”的字眼。

当然了，除了上述说法外，还有早期某些动画中名字中带有“萌”字的女性角色也被认为是“萌”的起源，但认知度较低，接受程度因人而异，总体而言依然是“燃ぇ”转化的说法最为可信。



日语中表达“萌”的意思有两种句式：

1.AはBに萌える。
2.Bは(Aにとって)萌える。

第一句表达的意思是“A萌上了B”，即A从B上能感受到萌感。比方说：“最近自分はゆかなに萌えてる”，意思是“最近我萌声优ゆかな(《反逆的鲁鲁修》中饰演C.C.)”。这里的“萌える”接近于他动词(及物动词)，但“AはBを萌やす”的说法则很不自然，因此基本不使用。

第二句的意思则为“B(对于我而言)好萌啊！”这是比第一句更为泛用的句式，用法简单，表达出的感情也更强烈直接。Saber萌え！天狐空幻萌え！巫女萌え！……(被拖走)

当然了，以上两种用法仅仅局限于ACG领域，其实不管在日本还是中国，“萌”的意思都在被进一步拓展。以前百度时曾看到过这样一个句子：“看一个作家到底值不值得喜欢，还是要看他的散文萌不萌。”这里的“萌”要表达的是“能让别人感觉到魅力”。

萌属性



大凡能让人叫萌的角色都会身兼多个萌属性，特别是近年来宅男们的口味渐渐定型，一些画画功力并不太好的画师只要照搬公式地给自己笔下角色填上若干萌属性，就不乏有人追捧。下面就按分类列出一些主要的萌属性，让各位有个系统而直观的认识。

身体特征

分类	表现
年龄	少女、幼女、少年、正太、熟女、御姐、大叔、外表年轻实际高龄
种族	精灵、兽人、宇宙人、吸血鬼、妖怪、幽灵、机器人、人造人、人偶、恶魔、天使
发型	单马尾、双马尾、包子头、短发、直长发、麻花辫、蠢毛、白发、金发、黑发
脸	哭痣、独眼、小胡子、瞳孔异色、虎牙、男身女相
身体	痣、爆乳、贫乳、幼儿体型、娇小、高挑、刺青、筋肉、伤疤、白化病、芯片植入、变成异性

性格行动特征

分类	表现
性格	强气、弱气、不服输、任性、酷、天然呆、笨手笨脚、慢性子、治愈系、直率、装可怜、无常识、傲娇、傲气、神经质
兴趣	机器人动画、宅、腐、疯狂科学家、喜欢COSPLAY、恐怖片、硬派、少女幻想
吃饭	挑食、大胃王、会做饭、做饭经常弄糊
动作	微笑、脸红、泪眼、飞媚眼、扶眼镜、抽烟、吃饭、敬礼

说话方式

分类	表现
自称	男性自称、自己的名字+ちん或たん
腔调	嗲音、敬语、关西腔
说话习惯	呜咕、嘎喔、啊呜、尼啪、……的说、喵、でしゅ(です的音变)、奇特的笑声

穿着

分类	表现
普通服装	和服、浴衣、超短裙、靴子、异性服装、裤袜、吊袜带、绝对领域、长裙、紧身衣、围裙、旗袍、西装、白内裤、儿童内裤
制服	水手服、体操服、连身泳衣、女仆装、巫女服、护士服、忍者服、绑腿、修女服、军装、COSPLAY服、洛丽塔装
饰品	眼镜、丝带、发夹、猫耳、狗耳、兔耳、尾巴、手链、项圈、绷带、皮筋、手帕

身分

分类	表现
社会角色	女仆、巫女、修女、医生、护士、白领、人妻、皇族、女学生、军人、魔法师、偶像、忍者
出身	病弱、富裕、薄命、混血、外国人、归国子女
人际关系	同学、家庭成员(妹妹、姐姐、双胞胎、堂表亲……)、学生会会长、青梅竹马、主仆、后宫、三角恋

以上列出的只是萌要素的一部分，具体数量没人能够数清。几乎每一部知名动画的诞生，都会让“萌学字典”里刷新出新的一页。话说到这里，从本辑开始嘟嘟和洋葱这两位新小编就会正式参加《掌机王SP》的制作了，各位思春期的孩子不要萌得太厉害而耽误了学习哟。

文 小豆子 编 LIKY

VOL.51

没想到现代通讯在自然灾害面前是这么脆弱，年初时候的雪灾、刚刚发生的汶川地震都证明了这点。还好电信运营商能全力抢修，尽快恢复了通信服务。在此也向仍战斗在灾区一线的同胞们问一声好。下面开始本次游戏吧的内容。

手机游戏吧

话题：电信重组开始

原以为5月17日世界电信日会有重大消息公布，没想到真到了这天，却是如此地安静。正当众人纷纷揣测受地震影响后重组方案是否会有问题的时候，一周后，5月24日，没有任何征兆的情况下，工业和信息化部、国家发改委以及财政部联合发布《关于深化电信体制改革的通告》，宣布国内电信企业重组正式启动。当日，中国移动公开宣布中国铁通纳入集团体系，成为全资子公司。稍后，网通等其他运营商也纷纷露面，证实了重组已经开始。与先前传闻相同，移动与铁通合并，联通与网通合并，电信则购入联通CDMA网络并吸收中国卫通的卫星电话业务。

本次重组的目的很简单，改变目前电信业的竞争格局，打破中国移动一家独大的垄断局面。重组后的三家运营商，都是全网运营，既经营固话业务，也经营移动业务，还拥有全国性网络资源，拉近了之间的差距。重组文件中没有提到众人关注的3G牌照的发放时间，但很明显，重组是为3G牌照的发放做准备，一旦重组完成，3G牌照会正式发放。

电信重组消息的突然公布令公众愕然，一时间成为议论的焦点。多位知名学者对重组方案提出了质疑，甚至有专家坦言：重组百害而无一利。中国移动已经拥有4亿用户，而联通CDMA用户量才4000万，电信小灵通的用户量是5000万，不到1亿的用户数量让电信如何与移动比拼？电信和网通可以推出优惠政策让小灵通用户过渡到手机平台，但期间如何确保用户不会大量流失？联通的分拆也是难题，很多地方的联通基站，都是CDMA和GSM网络共用，将其分开再建基站，资源存在巨大浪费。联通、网通整合后的人事交接更让人头疼。本次重组很显然无法在短期内改变电信垄断状况。



各大运营商已经施行重组行动。希望重组能刺激通讯业的竞争，带给老百姓更好的服务，更多的实惠。

新机看台

夏普920SH国内上市

说到日本手机，很多国内手机玩家都会满嘴口水，性能太强了。夏普920SH则是日系手机中的代表，仅是那854×480像素、3.2寸大小的液晶屏幕就足以让人晕倒了。更有不少玩家甘愿忍受无法正常接收短信、信号不稳定等问题，购入920SH破解版。不过这种日子马上要结束了，夏普已经宣布进军国内手机市场，920SH便是首推产品之一。920SH的国内型号为SH9010C，界面全部中文化，内置联想型拼音输入法，显示屏的分辨率和大小没有缩水，320万像素的摄像头也被保留下来。与原机相比，SH9010C去掉了WCDMA 3G模块和前置摄像头，以适应国内GSM网络。SH9010C支持TF卡扩展，可以播放MP3、MP4等格式的音乐和视频。另外，SH9010C还内置了V2.0版的蓝牙模块，能与夏普AQUOS系列液晶电视互通数据，将拍摄的照片传送到电视上观看。至于价格方面，夏普宣称会注重高端市场，估计3000元以上是很有可能的。



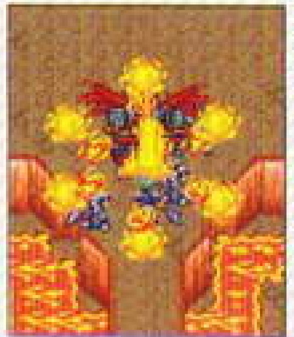
热辣手机游戏快报

龙心 斗士之路

厂商：拉阔游戏　类型：S·RPG
适用手机：诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉E2 E398 V303 V8／索尼爱立信K300C K750C W810C等
厂商网站：http://www.gameislive.com
下载方式：移动手机登陆 移动梦网→百宝箱→角色
综合评分：8

因缘巧合下，游戏的主人公雷昂被植入一颗龙的心脏，拥有异于常人的力量。为实现当王国骑士的梦想，雷昂和魔女艾拉、医师莱曼等人一起展开冒险，他们的首要任务是到达逆水城并赢得斗士大赛的冠军。本作中登场的人物有二十多位，能力各不相同，加上森林、河畔、村庄等地形的变化，使得整体策略性十足。









优点：场景精美
缺点：情节普通

黄飞鸿 男儿当自强

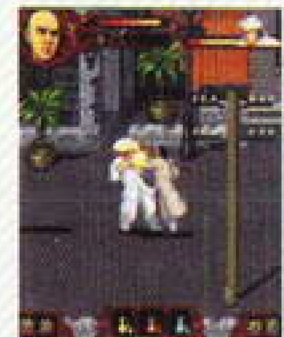
厂商：捷通华声　类型：ACT
适用手机：诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉V878 C650 L7 K1／三星D608 E848 U608／松下MX6等
厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn
下载方式：移动手机登陆 移动梦网→百宝箱→角色
综合评分：7

由同名电影改编的国产手机游戏。玩家要扮演一代豪侠黄飞鸿去惩恶扬善，龅牙苏、十三姨等经典角色都会登场。游戏简化了按键操作，按5键拳脚攻击，按1键则可施展绝技。本作为动作类型，但有着丰满的剧情，场景充满了古典韵味。玩家还可以使用药剂，并能在商店中进行升级，升级后疗效会有提升。









优点：经典电影改编
缺点：打击感不足

热辣新闻

《潜龙谍影》将在N-Gage平台上推出

诺基亚N-Gage平台上大作不断，近日Konami宣布ACT大作《潜龙谍影》移动版将会登陆N-Gage平台，这对于N95、N82、N73等手机用户来说无疑是好消息。游戏的正式名称为《Metal Gear Solid Mobile》，已经在日本国内推出，故事发生于游戏1代和2代之间，场景、人物全部为3D建模。N-Gage平台版预计6月底发售，监制仍是小岛秀夫，所以素质不用怀疑。





网游新闻

玩《跑跑卡丁车II》拿大奖

手机版《跑跑卡丁车》的续作已经推出，为答谢玩家的厚爱，即日起至6月30日止，中国移动与韩国Com2us、世纪天成共同举办"玩游戏拿大奖"活动。只要玩家下载《跑跑卡丁车Ⅱ》客户端并上传自己的赛道成绩，即有机会取得大奖。其中特等奖是黄金三亚5日游，一等奖的奖品是Xbox360游戏机。所有下载客户端的用户均会获得世纪天成80元游戏币。感兴趣的玩家快登陆移动梦网去百宝箱下载游戏吧。



《赤色战略》资料片内测即将开始

广州盈正开发的手机网游《赤色战略》资料片"闪电反击"将于6月份展开全面内测。内测期间新注册的用户会获得20个积分，老用户登陆资料片除保留积分外也可获赠20积分还会得到神秘道具一份。另外，腾讯网专区论坛会发布3条关于资料片的简单问题，全部答对的玩家可以获得1个游戏积分，而且游戏中的积分可是能换取NDSL等礼品的哦。喜欢的玩家快用移动手机登陆http://wap.3guu.com/cszl下载客户端吧。



吸血鬼之馆

专区地带 ZONE STRIP

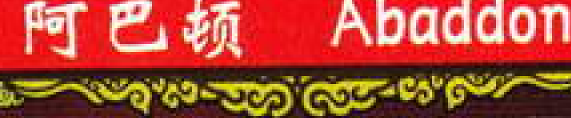
敌角色漫谈(上篇)

"为什么德拉古拉伯爵总是喜欢在恶魔城的墙壁里藏那么多烤肉和烧鸡?"

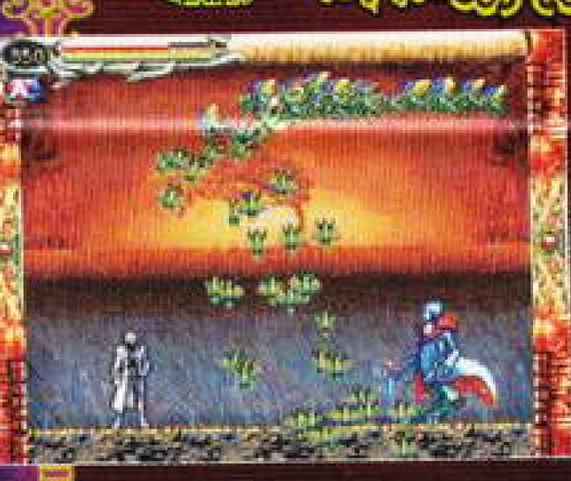
五十岚孝司说:"那你得去问那些吃肉的人(笑)。类似这样的设定我们也考虑过,比如游戏中关于打蜡烛台掉落红心或道具的设定。蜡烛代表着那些被死神或吸血鬼夺取的人类的生命,在日本蜡烛也象征着生命之光。因此,当你破坏了蜡烛台也就释放了那些被囚禁的灵魂,然后这些灵魂们会送给你特别的礼物以表示感谢,比如红心或是圣水一类的。至于你说的肉,我就不清楚了(笑)。"

每一种生命的存在都有一定的意义,但是并非每一个敌角色都有出处,CV便是最好的证明,本辑我们来谈谈敌角色出处的话题。

文 深海披风



阿巴顿 Abaddon



阿巴顿这个名字来自希伯来语,意为"毁灭之地",语出《圣经·启示录》。它是来自地底世界深渊之中蝗虫的主人,能用手杖指挥密云般的蝗虫。阿巴顿是个拥有镰刀般翅膀、全身长满绿色鳞片、鹰勾鼻、熊般的脚、有着红色浓密毛发的男人,嘴中不时地吐出烟和火,而因为看到他可怕的外表而受到打击死亡的人不在少数。下面让我们来看看《圣经·启示录》里是怎样描述这位角色的吧。

第九章第一节 第五位天使奏响他的号角,然后我看见一颗星从天而降,它被赐予一柄无底深渊的钥匙。

第九章第二节 当它打开无底深渊,仿佛从巨大熔炉中冒出的浓烟滚滚而出。太阳和天空被浓烟遮蔽变得昏暗起来。

第九章第三节 被赐予如地面蝎子般能力的蝗虫伴随着浓烟来到地面。

第九章第四节 它们被告诫不许伤害地上的草、树和其他植物,惟独要伤害额上没有神之印记的人。

第九章第五节 它们没有被赐予杀掉人类的能力,只会叫他们痛苦五个月。他们所承受的痛苦就像被蝎子尾刺蛰过一样。

第九章第六节 在那些日子里人们寻求死亡,但决不得死;他们但求一死,死亡却躲避他们。

第九章第七节 蝗虫看起来就好像准备出征的战马。它们头上戴的东西好像黄金王冠,它们的脸类似人类的脸。

第九章第八节 它们的头发像女人的头发,它们的牙齿像狮子的牙齿。

第九章第九节 它们拥有钢铁般的护胸甲,它们翅膀的声音好像许多马和战车在战场上奔跑发出的雷鸣。

第九章第十节 它们有蝎子般的尾巴,尾巴中有使人痛苦五

个月的能力。

第九章第十一节 深渊中的天使是它们的王，他名字的希伯来语叫阿巴顿，在希腊语中则是阿波伦。

阿古尼 Aguni



印度教、索罗亚斯德教（拜火教）、藏传佛教这三大宗教中的火神。他是太阳之火，是闪电，主要负责在人类和神的领导者间传递信息，并且有影响人类命运的能力。阿古尼的外型被描述成红色，脸有两面，一面仁慈一面邪恶，也象征两只木棍摩擦生火，黑色的眼睛和头发，三条腿和七只胳膊，身体散发出七道光芒。

《苍月》112号怪物Paranoia的意思则是“偏执狂”，这让笔者想起台湾有个词叫“藏镜人”，是指“幕后者”。最早看到这个词还是在《机器猫》漫画中。在苍月结局之一，在取得进入镜子能力的魂之后到恶魔城最上层房间与Dario展开战斗，直接进入镜中才能看到真正的“藏镜人”Aguni。后来，我看到漫画中的“镜中世界”这样的设定被搬到游戏《YAKATA》（关于这个游戏的介绍请详见87辑本专栏的开篇语）中，直到若干年之后才出现在《苍月》中，只不过在前者中的设定更像是“传送门”。

巴洛尔 Balore



在爱尔兰神话中，巴洛尔是凯尔特人的Fomorian国国王。传说他生活在Tory岛上，小时候在看德鲁伊教团炼制毒咒时，蔷薇冒出的黑烟钻进了他的眼中，从此他就拥有了可以秒杀一切敌人的恶魔之眼，但只能在战斗时睁开。巴洛尔的眼皮需要四个人合力才能翻开，在另一些版本中，则需要借助绳子和滑轮。

按照预言，巴洛尔将被他的孙子杀死。为了避免噩运降临，巴洛尔把自己的女儿Ethlinn囚禁在陡峭的悬崖上一座水晶塔中。然而Tuatha国达努族的Cian（也有版本拼写成Kian）在女巫师Birog的帮助下设法进入塔中。他们生了三个孩子，但却被Balore全部扔进海中，Birog救出了一个，那就是Lugh。

后来Lugh带领着Tuatha国的达努族与Fomorian国在Magh Tuiredh展开大战。Ogma消灭了Balore的部队，但是Nuada却被Balore用眼睛杀死了，Lugh用投石机在Balore脑后将他的眼睛射穿。在另一个版本中，Lugh用格博尼（Goibniu，凯尔特传说中的锻造之神，爱尔兰神话中的三大神匠之一）造的矛将Balore弄瞎，然后砍掉他的头并用他的眼睛对付Fomorian的军队。

玛法斯 Malphas



在《恶魔学》中，它是地狱中强大的统治者，有四十只恶魔军团听从它的指挥。它会欣然爽快地接受任何进贡给它的祭品。它的外形像一只乌鸦，也会变成人的模样，声音沙哑。

蛾人 Mothman



自从1966年11月15日第一起蛾人目击事件发生，至1967年12月间，美国弗吉尼亚州西部地区蛾人被目击到数百次。一些目击者将它描述为成年人体形大小的牲畜，拥有翅膀和红色可反光的眼睛，另一些目击者则认为它拥有发光的眼睛。这个形象多次被搬上银幕。一部分猜测认为，这个现象是超自然的猫头鹰造成，但是没有确定的描述可以说明它到底是什么。

2006年Discovery频道《X Testers》节目中645号案例披露了关于蛾人目击的最后一次事件——1967年12月冬夜曾经有人目击到银桥（Silver Bridge，位于西弗吉尼亚州Point Pleasant镇）崩塌前的怪影，这次塌桥事件导致31辆车坠入河中，46人丧生。之后关于蛾人的目击报告似乎绝迹了，但在2003年美国有人拍摄到神秘飞影的照片，经过鉴定照片没有经过后期电脑处理。但是调查团实验后认为，利用摄影技巧（包括远小近大重叠的视觉错觉，前置玻璃等技巧）拍摄出来的照片均系伪造。关于摄影造物，原理与飞空鱼（Fly fish，《晓月》No.82怪物）的典故类似。



《机动战士高达00》第一季是这个系列的前传，真正的本篇要到第二季才能看到，所以在第一季我们看到的仅是动画庞大故事架构里的一小部分，有许多东西动画里都未交代清楚，包括人物和机体来历等。这次的栏目作者为我们带的是有关《高达00》里的科技小文，希望为大家了解这部作品带来一定的帮助。

文 拖稿王鼻孔

《高达00》机密（伪）

——GN DRIVE无责任大猜想

一如本次的标题，咱们就来说说《高达00》的世界中天人组织的科技之本——GN DRIVE（GN太阳炉）吧。和以往动画中的核引擎动力或电池动力不同，在本作的世界观里，高达有了GN DRIVE这种新的动力源，首先从动画中我们可以知道GN DRIVE分为正牌和模拟的两种，那么它们有什么区别呢？只回答颜色不同的人请自己去蹲墙角。

GN DRIVE是什么



拟GN DRIVE其实是天人组织创始人伊奥利亚·舒恩伯格于200年前最初开发的GN驱动器里的一种叫"T装置"的装置。因为发现这个"T装置"所散发出来的红色粒子对人体有危害，而且装置本身的运作很不稳定，GN粒子的放出量到达一定极限时还会失控，导致整个拟GN DRIVE崩坏，所以最后被弃用，直到一种名为"TD blanket"（TD再生器）的装置出现，TD blanket装置不仅可以控制GN粒子，使其对人体无害化，还可以稳定地提高GN DRIVE的性能，让其发挥出无限的力量。所以装上了TD blanket的太阳炉才算是真正形态的GN DRIVE，散发出的GN粒子也会变成绿色，正如我们在动画里所看到的一样。

伊奥利亚·舒恩伯格所设计的TRANSAM系统正是利用了TD blanket使高达的弱点变成了最后制胜的王牌，这个系统可以将GN DRIVE本身多余的红色GN粒子运用于传动或兵器上，在这种情况下机械会变成通红同时可以发挥出数倍于通常的速度和攻击力，因此也可以说这是GN DRIVE的终极武器。虽然红色GN粒子有着巨大的威力，但因为生产TD blanket装置需要长年累月的时间，并有特殊的环

境要求，不能进行量产，所以在动画中的拟GN DRIVE正是因为没有TD blanke装置的保护才不得不放弃自主生成粒子的形式而改采取以灌入有限的GN粒子来防止拟GN DRIVE爆走，这也是动画里三兄妹的高达的GN粒子要定期补充的原因。

GN DRIVE的工作原理

既然名字叫“太阳炉”，那怎么说这G N DRIVE应该是从太阳光里获取能源的吧？众所周知，从太阳光获得能源的方法不外乎撞击物质中的电子产生电力(太阳能电池)、直接利用热能、利用光的动能这几种，下面我们来逐一考证一下。

如果以太阳能电池作为动力的话，现时最高效的太阳能电池的能源转换率是40%，如果我们假设能天使高达全身装甲的能源转换率是100%的话，能天使高达在直立状态下阳光以45度照射，受光面积大约会有60平方米，这样在阳光灿烂的日子里的发电力将是50千瓦(推动一节火车大概需要800千瓦的动力)，这样的动力我们的高达光从蹲下到站起来也要1分钟，更别说要跑或者飞了。

再来看看利用热能能不能有突破吧，现在最普及的利用太阳热能的工具估计就是太阳能热水器了，首先我们了解一下太阳能热水器的工作原理：首先由热水器真空管吸收热量，热量直接传给水，由于热水比冷水的比重小，热水上升至水箱，冷水在重力作用下自动流进真空管继续加热，如此循环。那我们马上应用到能天使上试一下，首先假设能天使的装甲下面其实都是注满水的真空管，这样的话就能利用热水的热能发电了。不过嘛，这样的弊端就是我们的高达驾驶员在出动解决纷争前就要先找个阳光明媚的地方帮机体晒太阳，就算再紧急的任务也要等身子暖了再说，而且利用热水的热能带来的能量非常低，一天晒下来只有手指能动一下的程度，最要命的是雨天还不能出战，直接否决。

最后是光的动能了。举个例子，如果把一个100瓦的手电筒点亮放在没有摩擦力的太空中，靠着光子飞出去的反作用力，手电筒会有0.034毫克的作用力，这样这个手电筒在太空中从静止到前进一米要花上40分钟。但是那么小的动力怎么能推动体形巨大的高达呢？慢着，我们不是还有GN粒子这一根救命稻草吗？我们假设GN粒子是光子的一种，而且有着超大的反作用力，这么一来问题就迎刃而解了嘛。首先GN DRIVE的中心是一个高效能圆轴能源转换装置，然后在转动轴的外层再连接一个单向的GN粒子发生器，这样就能利用放出GN粒子时产生的反作用力像驴拉磨那样不停地旋转带动能量转换装置产生源源不断的动力了！嗯，这个说法还比较站得住脚。

GN DRIVE工作原理妄想图

Gn粒子发生器

写在最后

这样看来GN粒子还真是好用的东西呢！不但具有巨大的动能，而且能阻隔通信这个特点说明它还具备有太阳风等离子体流这种能隔断通信的特性。如果这种粒子真的存在的话，那无论雷达、发动机、飞行器等科技就都要面临大革新了。当然，关于高达的推动在动画里还涉及到了许多深层次的物理和化学知识，笔者在这里也只是运用自己的有限知识进行论证，以博得各位看官一笑，如有失礼之处还请各位高达FANS海涵了。

洛克人世界

ROCK MAN WORLD

专区地带 ZONE STRIP

栏目主持 羽纹

在上几辑中，我们把《洛克人》从元祖到"《X》系列"的剧情和世界观都做了系统的介绍，本来打算本辑向各位玩家介绍各作品中的BUG和秘籍，前段时间在浏览论坛的时候发现不少帖子都是对《X》和《ZERO》两部作品的结局讨论，有很多玩家们还编出了不少同人小说与游戏，更是有不少玩家希望Capcom出《ZERO5》和《X9》，笔者便想在此和各位读者谈谈自己的看法，顺便从另一角度来分析整部作品的世界观。

文 骚扰天皇·SK & 鞋恶地主·RP

英雄的定义

—浅谈X和Z的结局（上）



在《ZERO4》中，Zero为了保住"Area Zero"仅存的人类，独自前往"诸神之黄昏"破坏卫星内核，由于和拜尔博士的战斗时间过长，结果Zero没能及时脱离行星，最终和无人控制的"诸神之黄昏"一起坠落到地球。虽然C社并没有明说Zero的生死，但通过最后的结局画面，大部分玩家都猜得出来Zero最后的命运。但很多玩家并不希望Zero死，毕竟没人希望自己喜欢的角色死亡。这也是要求出《ZERO5》的最大原因，虽然日本也有很多玩家向Capcom请愿，但考虑到现在"《X》系列"的处境，最终C社还是没通过《ZERO5》的开发提案——感到奇怪的各位读者现在不妨回忆一下，《ZERO4》的故事和《X5》在大纲上有不少类似之处，主线都是围绕Zero的宿命和生死展开。而"尤尔乌斯"和"诸神之黄昏"的最终收场更是如出一辙，其实当初C社就准备在《X5》中让Zero牺

牲，X拿到光剑继承Zero的意志继续战斗。并就此完结《X》系列，但《X6》的出现证明了一点，没错，让本该死去的Zero复活并不难，但一个无休止的系列迟早会被玩家厌恶，与其继续把剧情按照肥皂剧一样发展下去，最终到"《X》系列"的烂尾收场(注1)，做出一个能让人有想象空间，刻骨铭心的结局才是明智之举。虽然《ZERO4》也是后来才决定开发的作品(注2)，但和"《X》系列"相比，作品中环环相扣的剧情却十分震撼人心。

相比《ZERO》系列，作为主篇的"《X》系列"却因为剧情的不断延伸使剧情和世界观越来越经不起推敲。从《X7》开始，作品的主线剧情已经完全脱离了人类、半机器人、反乱者间矛盾的主题，也没交代妖精战争之后Zero等人的命运，这种做法让不少玩家把该部作品归类于"《X》系列"的外传。这也是C社不得不在《X8》中把Sigma设定为非最终BOSS，并让他完全被消灭——"《X》系列"已经没有任何可利用的资源，再做一部砸自己招牌的作品，不如完结更为明智。

有的玩家会问："为什么Zero非得死，就不能活着呢？"想了解这个问题，还是要从整部作品的主线思路来看，从前几期的世界观介绍中不难看出，"《洛克人》系列"一共18部作品，无一都在表达一个中心思想——"矛盾"，远祖、X、Z三大系列都围绕着人类和机器人、非正规者之间的矛盾展开故事。人类始终把握不好与机器人之间的关



系，虽然时间过了2个世纪之久，但人类不甘把自己和半机器人间的 地位平等，始终没有自己放在正确的位置，在和 平的时候，人类认为自己是一切的王者，统治着 机器人，肆意对其进行欺压和杀戮。半机器人开 始叛乱的时期，人类却开始惧怕、依赖半机器人，借半机器人的力量和半机器人战斗。就因为这 样，人类的地位在整部作品中不断动摇，才有了 这么多不应该发生的战争。

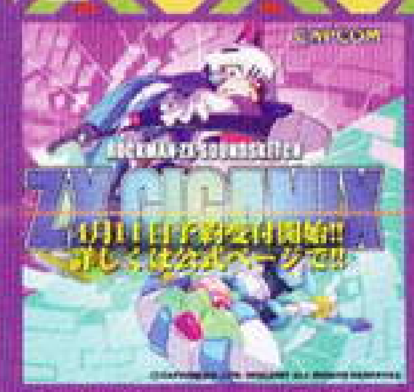
未完待续……

注释

注1：C社本打算在《X5》中便让该系列彻底完结，而在广大玩家的请愿下，C社还是在开发《鬼武者》的同时开发出《X6》，由于资金问题，《X6》的很多方面都做得不尽人意，C社便决定把《X6》的剧情设定为一场大规模战争，让超过半数的人类和半机器人消失，Zero把自己封印。以此完结整个系列。结果由于大部分玩家想在次世代上看到《洛克人》相关的作品，于是C社再次自抽制作出《X7》，由于和前作的结局完全连接不上，最终只好把《X7》当作外传性质的作品处理。

注2："《ZERO》系列"同样打算在第3部中就完结，但考虑到未交代最终头目拜尔博士的去向，所以才决定开发《ZERO4》。

《ROCKMAN ZX》最新音乐集介绍



从"《ZERO》系列"开始，为了弥补由于GBA机能限制使游戏BGM音质不完美的现象，C社都会在游戏发售不久后发行游戏的重制版OST，而《ZX》发售后，该系列的音乐更是大受欢迎。善于榨干任何可利用资源的C社自然不会放过这个机会，这不，最新的音乐专辑——《ZX GIGAMIX》就来到我们身边。

ZX GIGAMIX是《ZX》中敌方角色魔女潘多拉与死神普罗米修斯的角色歌合集，同时收录了两名声优(平田宏美/グレイ、小清水亚美/アッシュ)的角色歌、漫画家有贺ヒトシ的BEST COLLECTION，广播剧ZX portrait等豪华内容，CD收录的曲目如下：

《ROCKMAN ZX》曲目介绍

01 The Chosen One — Gigamix Ver
02 Green Grass Gradation — Gigamix Ver
03 Soundsketch _ Grey Capsule
04 Believe in Myself — feat.Grey
05 Whisper of Relics — Gigamix Ver
06 ZXportrait _ Death and Witch
07 Drifting Floe — Gigamix Ver
08 Overloaded — Gigamix Ver
09 Soundsketch _ Help Fleuve!
10 Flow of the Times
11 Bullet Drive — Gigamix Ver
12 Brilliant Show Window — Gigamix Ver
13 ZXportrait _ Girls Bravo
14 En-trance Code — Gigamix Ver
15 Freebirds
16 Soundsketch _ Reconstruction of Cinq Ville
17 Be One — feat.Ashe
18 Awake — Gigamix Ver
19 Trap Fanatics
20 Battle Giga Mixture

其中第20首曲目《Battle Giga Mixture》特别推荐，有兴趣的朋友可以多去留意一下。

掌门人 SP

主持：马修
插图：西瓜树

做这辑掌门人时，正好是六一儿童节，这里祝所有的小朋友及童心未泯的大朋友们节日快乐。同时也祝我们的两位MM小编嘟嘟和洋葱转职成功。本辑的不少读者来信，都表达了对地震灾区的关心和祝福，这里再次和掌机王全体编辑、全体读者共同向坚强的救援人员及四川同胞们致敬，祝灾区同胞早日恢复原来的生活。

马修，变孙悟空吧

看了“掌门人”里装信的箱子，不由得同情起马修来，这么多的信，我估算怎么也得有几千封啊！就是马修变成孙悟空、拔下一根汗毛吹口气变成一堆小马修帮着看，也得看好长时间。而且页数也有限，因此大家就不要再因为来信没有刊登就指责马修了。

南京 杨朔

马修：呵呵，先谢谢杨朔朋友。不过马修我虽然没有孙悟空的本领，但却有一众尽职尽责的同事，因此呢，各位的来信其实是大家一起看并进行交流的。页数有限不能全部刊登没有办法，但是读者花钱买邮票付邮资给我们寄来的来信，我们是无论如何都要统统看过，这样才能实现编辑与读者的心与心的交流与沟通。这里继续欢迎广大读者朋友们的来信。

开心联机专区

我想感谢两位小编，那就是马修和软饼干。因为很久以前你们和我说的那一番话我才一直没有放弃游戏，真是感谢两位啊。现在我终于能体会到“天下玩家是一家”这句话的滋味了。因为在我的游说下，我家附近的一家电玩动漫店的老板终于在店里的某一个角落建立了一个联机专区，真是很开心啊。在这一年间，我在这间电玩店认识了很多热爱游戏的人，有已为人父的大叔，也有学生，还有很多宅男宅女，和他们相处的这一段时间真是很开心。

阳江市 欧刚毅

马修：都说独乐乐不如众乐乐，欧读者现在肯定已经深深地体会到了这一点。

软饼干：编辑部就总会掀起一波又一波的联机游戏热潮，游戏只要大家一起玩就会好玩！

盲先知：开辟联机专区，估计会让电玩动漫店的生意火爆不少吧。

明天，太阳照样升起

地震了，兰州没事吧，你们还好吧。地震让我痛心，那些失去亲人、朋友、家园的同胞……让我更加珍爱我现在拥有的一切，让我认识到什么是幸福。明天太阳会照样升起，震垮的家园，失散的亲人都会重现，四川的朋友挺住，幸福并没有走远。以上是地震后的我的小小感慨，虽然没几个人会看到，但是写出来心里会有少许的欣慰。

广东 蚊子

马修：这是诸多问候灾区同胞的来信中的一封。说实话，兰州的读者服务部的同事们还真受到了一定的影响，不过谁也没因此停下手头的工作，灾区前线的子弟兵和救援人员顶着危险昼夜不停地抢险救人，我们则只能尽自己的力量，尽帮助同胞义务的同时，也尽好我们的责任——把我们的《掌机王SP》做好！至于你信中所说买PSP差的几百元，马修给你的建议是投稿，用自己赚来的钱来给自己一个不寻常的礼物吧。

小编们好，小弟初来乍到，请多多指教。我的小P是两个月前入手的，然后才认识了你们，说实话虽然我接触贵刊不久，但现在我发现我越来越喜欢《掌机王SP》了，不过每个月初苦苦等待书上架实在太不好受了，要是能把《掌机王SP》改成半月刊，岂不爽歪？

怀化市 陈昊昊

洋葱：其实，《掌机王SP》很久以前就是半月一本了。

马修：欢迎新读者！其实，《掌机王SP》就是一个月两本，大家可以关注我们发在levelup的上市贴以及其他书刊的书讯预告。





新小编 洋葱

大家好！我是洋葱，从今天开始正式成为《掌机王SP》这个大家族的新成员，请多多关照。

从小我就没少被家人念叨："好好一个小姑娘怎么跟个男孩似的喜欢玩游戏？"但洋葱也没办法啊，爱上了就是爱上了。因此，洋葱并没有理会周围人的反对，继续玩着自己喜欢的游戏。可随着年龄的增长和生活带来的压力，玩游戏的时间越来越少，这样下去的话洋葱可能真要被迫和自己的"爱"分离了。这时，《掌机王SP》的招聘信息出现在眼前……

能够从事自己喜欢的工作，在洋葱看来是一件非常幸福的事，因此我毫不犹豫地向《掌机王SP》投去了简历。来到编辑部后发现，编辑的工作果然和想象中一样不容易，但繁忙的每一天却让自己感到十分充实。作为一名编辑洋葱要学的东西还有很多，今后若有什么不足的地方读者们也请多提意见，请多多支持！

新小编 嘟嘟

大家好，编辑部新人嘟嘟报道，来这边向大家问好了。初来乍到，还望各位读者朋友们多多关照才是。

几个月的时间转眼就过去了，想想刚来到《掌机王》的时候还茫茫然摸不着头脑。当时我也只是个普通的读者，曾经也憧憬着如果有一天能够成为一名游戏书刊的编辑，每天做着自己喜欢的事情，把喜欢的游戏介绍和分享给大家……而直到几个月前，还在学校焦头烂额地准备着毕业论文的我，都没有想到自己真的能够来到《掌机王》，成为这个大家庭的一员。只能说，将兴趣变成工作，这是一件何其幸运而幸福的事情。

说起来嘟嘟这个人比较博爱，接触掌机类游戏的时间并不是很长，可以说是半路出家，跟编辑部内各位达人相比，不少方面都还比较欠缺。不过既然来到这里，凭着对游戏的一腔热情，嘟嘟也一定会再接再厉，努力成为一名优秀的编辑。在此，也希望读者们为我把关，多给我意见和建议，有了大家的帮助，嘟嘟也会成长得更快！

很久不见的《掌机王SP》终于买到了，发现有两个地方出了问题。一个是《逆转检察官》的那个刑警不是叫系锯么？怎么变丝锯了？还有新书特搜栏目中《爱图e族》的介绍，那个不是初音未来么？怎么成未玖了？虽然这个译名也蛮好听。

广东佛山 邹乐

胧月：日语中的"系"念作"いと"，表示的是"丝"的意思，跟中文中的"系"并不一样，因此本次统一改为"丝"。至于初音ミク，她本身并没有标准的汉字名称，"未来"和"未玖"都不算错误，可能会出现不同书刊间的译名尚未统一的情况。

不知道宇轩愿不愿意……每次我把《掌机王SP》带回班里时都会被一个女生抢去看。我还以为她看什么，原来是看宇轩的！最近她还天天不爽地说："宇轩的新形象太二太傻了。"不知道宇轩愿不愿意，给她来张自己的美照呢？

宇轩：呃……啊……我玉树临风的相貌，要是拿照片出来的话怕会迷倒千万Loli，为了不拆散天下的情侣，这种罪大恶极的事情还是算了吧。另外关于我形象的事，推荐她去看《Fate》。（压低声音：别走，回头等LIKY不在的时候再和你联系，我的QQ是……）

洋葱：LIKY今天加班，你慢慢等吧。

LIKY：是在加班，什么事啊……

游戏家庭

我和我老公现在都30岁了，但是都比较喜欢玩游戏。我们已经拥有了PSP和NDSL，算是双机家庭吧。我怀孕两个多月正是过年的时候，一边看着攻略一边把《幻影沙漏》通关了，老公的表弟玩时也看了攻略，玩的过程中还发现了攻略里都没写的小技巧，我们周围也有不少跟我们一样是"大龄"玩家的朋友。其实我也很想参加天下聚会的活动，可真是不敢去啊。一个30多岁的女人面对着一群小自己很多的朋友，我还挺着肚子，显得太不合适了。所以只好忍了，自己在家看看《掌机王SP》，玩玩游戏偷着乐得了。

北京 赵虹

盲先知：无论年龄如何，游戏给人的乐趣是不会变的。其实在玩家聚会的时候也会有一些这位读者所说的"大龄"玩家参与，毕竟大家是为了游戏聚在一起的，作为玩家，大家都是一样的。

马修：不管怎么说，大家玩得高兴就好。这里祝你全家幸福，并祝你那个即将诞生的宝宝聪明可爱健康。

小米叔叔

米格你好，我是你的米饭（米格FAN），我经常去华强北的万商，经常在一个偏僻的PSP零件商店里贴膜，偶然听说马修曾经去过，那是一家在万商深处的店，里面有一卷毛阿叔。（零件店男老板，这个名字不是我起的，只是叫习惯了。昨天去零件店的时候发现男老板头发剪了，难道因为我们？）外面有一店员，我便问："马修来过你们店没啊？""马修？马修是谁？小米叔叔倒是经常来，戴个小眼镜。"我顿时冷汗直流。但是我还是希望和你见见面，握握手联联《MHP2G》。或者有机会的话想参观一下小编的工作室，看看工作环境，去小编家耍耍PS3、拼拼高达，希望其中一条可以实现，最好是全部可以实现，谢谢了。偶是元老级读者了，第一辑《掌机王》貌似还是随其他杂志奉送的，偶一直看到现在啊。

pk316091780

马修：两年前米格来后，把本人从硬软件领域顶下来，本人就在这一领域默默无闻了。（T T）

米格：马修你太……明明是你当初把这些栏目摊给我这个新人的。

马修：刚才是玩笑，呵呵。其实现在我很少逛游戏店，去也是以普通顾客身分低调去买点东西，所以不为人知也很正常了。要说米格呢，硬软件方面确实比我专业得多，而且更注重于实地走访，是个不折不扣的行动派。至于联《MHP2G》、看工作环境、和大家玩PS3、拼模型这些，就看缘分啦。



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

你们好！小马哥好！我是一个挑剔的读者，更是一个对NDS有爱的人可是这辑的“攻略透解”看完后很是不爽！为什么？为什么我期待已久的《高达OO》只有4页，而《怪物猎人》等PSP游戏攻略有74页？虽然现在NDS不如PSP（稍逊一点），但是我认为攻略可以多涉及几个游戏平衡一下，来满足我们读者的胃口。（纯属意见，别生气。）还有就是“前线狙击”和“特快专递”，有什么区别吗？

福州 黄景榕

马修：这次的《MHP2G》获得《怪物猎人》玩家们肯定的同时，也收到不少非《MHP2G》玩家的指责。其实我们也是考虑到这个游戏的影响大，而数据又过多，加之小编们也都尽量把自己知道的一切告诉读者，所以才有了如此的篇幅。不管怎么说，这里都希望各位非《怪物猎人》玩家能原谅并理解，我们以后也会在篇幅上做一些控制。最后的问题：前线狙击是介绍未发售的游戏，特快专递是介绍已发售的游戏。

“口袋光环DVD”里解说的MM的声音是不是小了点。达人影像里听着太费劲了。

小kc

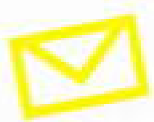
羽纹：其实不是配音MM声音小，而是背景声音太大，以后我们会改进，谢谢您的提议。

1.对于我们这些新手应出一个《新手指南》。2.价格调成9元，要不是书店老板跟我熟，卖我8.5元，我早积攒了无数个2角了！我可不想那样！3.最好是送一些大作的挂饰，PSP、NDSL的皆可。

神经行者PRO

马修：1.其实新人的层次也不同，单纯地出一本《新手指南》，未必能广泛地针对大多数新人，因此《掌机王SP》中，我们会时常刊登一些新手向的文章，攻略特快也都力求新手向。2.其实多攒些2角也没什么，可以把这些一二角的零钱支援给老妈去买菜哦。3.这个看时机了。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第15辑、第17辑、第19辑、第22～24辑、第26、27辑、第31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王 SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73、74、77、84、87、88、89辑，定价8.80元。《口袋玩家》第1、2、8、9辑，定价16.00元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38.00元。《NDS 宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.1》、《怪物猎人狩猎志VOL.2》，定价12.00元，《怪物猎人携带版2ndG 完全攻略本》，定价42.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

最近PSP上有什么大作（请不要太血腥），最好和《龙珠》搭一点边，因为我是一个典型的《龙珠》迷。马修你喜欢《龙珠》吗？听说有《龙珠AF》了，真的吗？《龙珠Z 真武道会3》什么时候出？是否还是PSP平台上？听说PSP-3000要出了，是什么时候卖？有什么信息吗？

苏州 安睿健

马修：《龙珠》啊，还不错哦，陪伴了很多人的童年呢。不过你所说的《龙珠AF》，并非是鸟山明的原作，而是FANS的同人作品，目前来说出游戏的可能性不大。《龙珠Z 真武道会3》目前还没有消息，不过在PSP上推出第三作倒也不是什么问题，关注一下吧。至于PSP-3000，关于掌机新机型的传言一直没有断过，而且不少都打着“官方内幕”的幌子，不过在官方正式消息出来前，这些消息就都当乐子看好了。

掌机王

读者万岁！

读者心声

为什么我要用铅笔来写信？就因为我喜欢，我有个性，怎么样啊？为什么我的口气那么冲动呢？我就为声讨你们而来的。我肩抗“读者心声”大旗，喊着“读者万岁”的口号，已经站在了编辑部门口，人山人海，势如破竹，保安早就倒在我们铁蹄之下，我们身披白盔白甲，只为还我清白而来。虽然是梦，但心中快感尚存，我对苍天疾呼“为何我颇有创意的来信未能刊登？”感觉就像广告所言“投入就像无底洞”啊，落无影，坠无声，哎，英雄有泪不轻弹，只是未到委屈时。我从不奢求什么中不中奖，作为一位80多期的高龄读者，连自己的创意都未见刊登。“掌门人”难道就是我的伤心地？哦！My god！Mr.马修，你就这样抹杀我爱《掌机王》的心吗？

广西 李程

羽纹：为了上“掌门人”栏目，李读者真是煞费苦心啊！这次就如你所愿，将此信登上去吧。

嘟嘟：前面的口气那么冲动，还真以为我们这边出了什么差错，直到看到最后才弄清楚，李读者的创意真不错。

坛友互动专栏

levelup.cn

栏目主持 宇轩

昨日与Levelup站长一起吃饭，心情一激动，多喝了几杯，回忆起了当年和UT攻略组一帮老成员一起连夜奋斗写攻略，不求回报纯粹奉献的日子。哎，人生总是这样的，为了自己喜欢的东西，为了自己的梦想，再累再辛苦，也总是幸福着的。

世界上最有趣的15种动物

楼主：vivan127

http://bbs.levelup.cn/showtopic-628923.aspx

这个世界很伟大，因为有很多有趣的、奇怪的、你想象不出来的动物和我们一起生活在这个地球上。

叶海龙



▲叶海龙的名字源于中国古代的神话故事，它的样子就像一片漂浮在水中的藻类，叶海龙可以呈现绿、橙、金等体色，它全身由叶子似的附肢覆盖，使其伪装性极强。只有在摆动它的小鳍或是转动两只能够独立运动的眼珠时才会暴露行踪。

马来熊



▲马来熊主要生活在东南亚的热带雨林。马来熊站立时高度大约为1.2米，是熊类家族中个头最矮的，因为体形小而被称为犬熊。马来熊体重平均65公斤，还有一条长约5厘米的短尾巴。雄性的体形一般要比雌性大。

可蒙犬



◀可蒙犬又长又粗相互缠绕在一起的白色的毛像极了某些黑人的辫子或是拖把（可蒙犬的毛发是犬科动物中最重的）。幼犬的毛是十分柔软和蓬松的，但是随着年龄的长大，毛也越来越卷，直到变成一簇一簇的，以后则很少脱落。

安哥拉兔



▲安哥拉兔在20世纪流传到美国，由于安哥拉兔羊毛般的绒毛会长地很长，使这个毛团般的小动物看起来体积非常大。

貘



▲貘是一种大型食草动物，有一个有点像拉长的猪鼻子的长鼻子，但是它的下巴却很短。貘主要生活在南美洲和中美洲地区，东南亚地区也有分布。貘是一种具有较强攻击性的动物，它们和大型偶蹄类动物是近亲，例如马和犀牛等等。

星鼻鼹鼠



▶星鼻鼹鼠生活在美国北部和加拿大地区，它们生活在潮湿地区，以土壤中的小虫子为食。星鼻鼹鼠善于游泳和挖掘，但是最神奇的还是它们星形的鼻子，其成年体长达15至2厘米。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

上海夏日街头清凉美眉随拍

http://bbs.levelup.cn/showtopic-623337.aspx

知道什么叫怪叔叔蹲点拍MM么？这么多照片，I服了楼主了。

出题老师真有创意

http://bbs.levelup.cn/showtopic-632980.aspx

呃，这是个能让马修顿时爆喷的帖子。

透过哈勃之眼所看到的广袤宇宙

http://bbs.levelup.cn/showtopic-633337.aspx

偶尔科普一下也是蛮不错的。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。



上辑热点话题回馈

送上我们的祝福

5月12日，四川地震。5月19日，国殇日，举国为遇难同胞哀悼。如今，灾区重建已经开始。本辑，我们这些掌机玩家、我们这些同为中国人的掌机玩家，就为灾区的同胞们送上我们的祝福吧！

5月12日的一场灾难，大半个中国为之震撼。中国挺住，四川加油！
旋翼冰箭

那些经历过灾难的人比我们更加明白活着的道理，人定胜天。
JIDE

幸存的同胞请走好未来的人生路，因为你们要替死难者活下去。
独舞的鸿鹄

一定要努力挺住，加油！要是有人有疑问为啥这样，那就只有热血的一句："我们是天生就不会向任何灾难屈服的中国人！"
无我の境地

黑暗总是短暂的，光明才是我们永远的宿命。明天一定更美好！愿四川同胞早日回到正常的、幸福的生活中！"
ullMoon555

四川大地虽然被无情的地震破坏了，但在13亿同胞的关心和支持之下，一定能重建得比原来更好。
ybwyxy

加油四川，团结的中国不会向任何困难低头的！
zhoujun0427

引用总书记的那句话："任何困难都难不倒英雄的中国人民！"
青秀山

灾难里涌现出无数的英雄，都是真正的英雄！
王跃淇

我们是宅，我们同样有爱。希望他们能够早日脱离痛苦，迎来幸福安详的生活。PS：我想上的专业是心理学，希望以后能帮助受灾难的同胞。
zork

昨天圣火来南京，去看，跟着上万人在火炬现场，一起喊起"四川加油"的口号，这时候我们心中都充满了力量，无论我们身在何处，我们的心都是在灾区。
逍遥の鹏鹏

大家加油！胜利一定是我们的！
wataru

昨天还活生生地在一起，今天已经被深深地埋在了废墟下……还记得《泰坦尼克号》么，那时所带给我的震撼在不久前又再次降临在我的面前；无言以对，只能感叹上天的残酷，愿死去的人们安息。
贝诺亚

同一个世界，同一个梦想！天下玩友是一家！让我们把最真挚的祝福送给地震灾区所有受难的朋友们！
hjmed

为生者祈福，为死者哀思。
匿名潜入

希望逝者安息，生者能够坚强，重建自己美好的家园。
linfeng29

地震过去了，悲伤也将随时间逝去，黑夜终会迎来光明！
bew89631139

有全国人民挺你们，还怕什么呢？坚持住！离胜利不远了！
青纱云扇

有难就有帮助！这就是爱啊！
开伦蒂尼

愿四川人民早日从痛苦中解脱，重建家园！我们是脊梁坚挺的中国人！
Rip_Inso

5000年中华民族什么灾难没见识过，这场灾难当然压不倒我们！只会让逆境中的我们更加团结！
马修

进入2008年后的一连串灾难事件，让这个时代的中国人展现出非常团结的一面。
listwep

想说的太多了，不知道怎么说了。
兰色的DS

每天都在关注，每天都被感动得稀里哗啦的……
小萨

看电视里成都市民都在室外打麻将，忽然觉得麻将也非常可爱的说。因为这个时候人心稳定可是非常重要的。
任练糖

希望四川的玩友们能早日回归掌机行列，盟区上期待你们的出现。
ljf528251

本辑热点话题

大作来临的日子

掌机上从来不乏大多数人认可的大作，而作为玩家中的一员，当大作来临之时，你的游戏生活是如何度过的？和大家一起体验新的大作、坚持玩自己喜欢的其他作品、不予理睬、先放着以后慢慢玩……本辑的热点话题，我们就来聊我们大家在大作来临的日子里的游戏生活。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年6月8日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“PSP无法运行游戏”、“神卡联机”、“PSP看电影”、“80020148错误”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。全新的《MHP2G》问答版块依旧继续热播中，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin!

最近电子信箱的来信还真不少，今天米格就来集中解答一下。读者**Milkten**来信说自己的小P用同一根记忆棒在PSP-2000主机3.80 M33系统下无法运行游戏，而且是连选游戏的地方都没有，但是换到PSP-1000主机3.71 M33系统下就能正常运行。其实这个问题米格很早以前就提到过，从3.80 M33开始，由于PSP系统记忆棒读写驱动的改变，导致自制固件无法识别中文命名的游戏ISO、CSO镜像文件。你只需要将游戏文件的名称改为英文或数字，再进入系统看看，是不是已经OK了呢？

♪♪♪

下面的问题来自ID为**海路空中央军**的玩友，他说自己使用学校校园网上网，使用神卡来联机《MHP2G》，但在插入神卡后就提示多出一块物理网卡而被迫下线。首先，米格希望你能配上图片并告知米格你所使用的网络联机平台。出现这种问题多半是由于网络配置不对，请严格参照《PSP宝典》或《掌机王SP》相关文章进行正确的联机网络配置，如果确认自己的配置无误，那最大的可能就是由于你所使用的平台不支持校园网穿透的原因了。目前就米格所了解，盟区是目前惟一一个能够自动穿透校园网的联机平台，如果你本来使用的是XGame或者Kai，那么不妨下载盟区网络对战平台再试试。

♪♪♪

网络ID为fqjl000的玩友向米格请教，说自己想用PSP看电影，但下载了许多影片转换软件都不能使用。这里米格还是推荐你使用WinMEnc，虽然目前大多数影片转换软件都采用了相同的内核，但WinMEnc可以算是界面最友好的转片软件之一，而且它的附加功能也非常丰富，支持配置文件，能直接下载别人为PSP设定好的转换模式，从而直接一步选择就能完成所有复杂设定。软件可以在《PSP宝典》光盘或通过网络下载。



♪♪♪

玩友**Crysis**来信向米格询问，说自己的小P经常在进入游戏时出现80020148的错误，不知道这个是什么原因引起的。首先希望下次大家在提出这类问题前，首先将自己的主机类型、系统版本、无法运行的游戏名称先提供一下，否则米格想帮大家解决问题也无从下手。80020148号错误也算是玩友们经常遇到的错误之一，出现这种错误的原因有以下几点。一是系统版本过低，可以通过升级自制固件的版本来解决；二是系统没有安装1.50内核（新版PSP就无法安装）而启动了1.50内核引导的游戏、模拟器或软件，旧版PSP可以通过安装内核补丁解决该问题，而新版PSP用户只能找软件或游戏的非1.50内核版来运行；三是系统的UMD引导设置与游戏不兼容，可以在修复模式下多换一下引导模式试试。

FAQ电台 ♪♪♪

地震无情人有情，愿地震受灾的同胞们能早日从悲伤中走出来，把家园重建得更美，迎接美好的明天！

♪♪♪

广告后来看武汉**小安**的问题：“《重生传说》中工场的谜题怎么解，绕了好半天总是找不到前进的道路，在大花那里卡住了，咋办？”首先应该调查大花，调查过后就可以暂时把它冻起来，这样周围的小花就可以用火烧掉了。在该场景左上可以发现一个房间，调查角落中的物品堆可以得到“石炭”，离开后继续前进前往下面的房间，在中央的焚烧炉前使用“石炭”就可以把大花也烧掉，后面就没有什么难度了。

下面是广州的王文浩读者来信询问："《星之海洋2 二次进化》里，我选择了男主角的路线，请问怎么才能让那个女记者加入，需要哪些条件？"女记者的加入方法：在セントラルシティ市从市长大楼出来向左走遇见她，前往ノースシティ时第二次相遇，在サイナードの洞窟中相遇后她会掉落名片，拣起来后到セントラルシティ市的新闻社找到她并与之对话，选择"是"就能让她加入了。不过需要注意的是，这时队里必须只有7个人，否则女记者无法加入。另外因为双头男和三眼夫妇是不能同时加入的，若选择双头男路线剧情，则女记者和动物男ノエル只能选择其中之一。

FAQ电台♪ 全新的操作界面，丰富的多媒体功能，M3DSR Sakura系统诞生，想了解它，请看本辑"玩转NDS"栏目！

来看四川丁雅迪读者的问题："本人最近在玩《代码之魂 受继承的伊迪亚》，本作中合成同一种武器跟怪物的强度有关系吗？我给怪物装备了细胞的话，合出来的武器是不是会强一些呢？"如果是同种武器，那么合成结果会稍稍受到怪物强度的影响，不过区别并不大。决定武器间强度差异的最主要因素是种类，即合体前怪物的品种。怪物装备细胞对合成武器不会有影响。

接着来看重庆玩家胡刚的问题"向各位小编们"请安"先，希望小编能帮帮我，最近玩了PSP版的《铁拳 暗之复苏》，打到BOSS那总要费九牛二虎之力才能侥幸获胜，主要那个放火球的招太痞了，还会连发，要怎么躲？还有他往地上用力踩下去的那招，防也防不住。我想早点收齐全人物啊，请小编帮帮忙。"BOSS那火球很简单，他在放火球之前会瞬间退后，能看到很明显的残影，接着趁他蓄力时拉开距离，火球离自己还有一个人的距离时侧移便可，两个火球的话就侧移两次。至于你后面说的那招，是整个游戏中的超级无赖招，除了远离别无他法，就算你用跳跃攻击同样会被他打下来。另外，既然你是为了通关收集人物，那不妨调成一局胜负，这样就快得多了。



FAQ电台♪ 想让你的小P更加与众不同吗？使用自制系统，立刻与众不同！详情请看本辑"玩转PSP"栏目！

《MHP2G》问答版块 火热直播中！

常熟李思语读者在他的信中问道："《MHP2G》里'古龙的大宝玉'要怎么拿啊？"古龙的大宝玉属于怨念级物品，它出现在G级古龙的身上，狩猎霞龙、钢龙或是炎龙时，无论是破坏其身体部位、剥取尾巴或是任务奖励中都有机会获得大宝玉。如果是一个人的话，建议你去挑战钢龙，它身体每个部位破坏都有几率会出现大宝玉。另外如果能多人合作可以去刷霞龙，因为它是这三只古龙里杀起来最简单的，刷起来速度很快。

上海黄巍的疑惑："前几日玩《MHP2G》时在进行旧沼地任务时来到了一个陌生的区域，之前都没有出现过这种情况。这是否就是旧沼地的隐藏区域呢？因为我没有玩过《MHP》。另外还有一个问题，近期出现了官方下载的黑龙任务，不知道这个任务在50分钟内没杀死目标的话任务会不会失败呢？"1.那个应该就是旧沼地的隐藏区了，旧地图中的沙漠、沼地、火山这三个地图均存在隐藏区。2.下载任务的黑龙如果50分钟没将其击杀的话则会判定玩家任务失败，不过下载任务中的黑龙体力相比集会所任务已经有所削弱。

珠海邓国梁玩家的问题："《MHP2G》霞龙太可恶了，我就卡在那里，这个家伙老是隐形，我看不见它从哪攻击我，直到现在任务都不知道失败多少次了，请小编帮我想个办法。"其实霞龙不算难，掌握规律和方法就简单了。隐形时的霞龙可以通过它产生的风压和声音来判定它的位置所在。另外，当它出招时使用音爆弹可以令它现形一段时间，当然，应付隐形最根本的方法还是用龙属性武器尽快破坏它的角部和尾巴，这样它就不能再藏头藏尾了。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语

LIKY

◆天气热了，家里蚊虫就多了，在试过一干"先进"的驱蚊设备比如电蚊香片、荧光灭蚊灯之后，发现还是蚊香和花露水这种"古董"最管用，有时候很多东西看似很先进，科技含量高，但是往往中看不中用啊。

◆发现自己小肚略微有赘肉，近一年的"啤酒"似乎喝出点效果了（汗），不过这绝不是我的意愿，明天开始做仰卧起坐。

◆《MHP2G》还未超过100小时大关，每天大概也就玩一两个小时，很多G3的怪物都还未谋面，不过这样轻松地玩《怪物猎人》也是一件非常惬意的事情。

雷伊

■难得买一次牛肉回家想要炒着吃，谁知放进微波炉解冻的时候把解冻时间调得过长，导致生牛肉直接成了半熟的"微波牛肉"，唉，真是暴殄天物啊。

■最近刚看完了国产电视剧《追》，很不错的片子，还没有看过的可以找机会看一下。

■从我购入PS3的那一刻起就在等待《如果·爱》蓝光版的发售，这个愿望终于即将实现，非常好。

■趁着近来不是很忙，把之前一直想通关但没有通关的游戏都打完了，这样就可以以轻松的姿态去面对即将到来的七月游戏大潮了。

盲先知

○祝几位好友在做的、要找的工作都顺利。

○有位读者向我推荐了一首很经典的歌《Moonlight Shadow》，这首25年前的歌流传至今已经有了无数人的翻唱版本，而其中的风格也各不相同。其中最为人熟悉可能就数比利时女歌手Dana Winner翻唱的版本，浓浓的New Age风味之中给人一种空灵的感觉。不过个人比较喜欢的是德国乐队Groove Coverage翻唱的钢琴伴奏版，其中主唱Verena沙哑的声线与柔和的钢琴声对比出一种绝妙的感觉，让人过耳不忘。另外，话说我介绍过的各种歌也不少，为啥众多读者都认定我只是摇滚饭了呢？

米格

■最近试了试Wii版的《大神》，发现游戏的操作性因为Wii的异质手柄大打折扣，画条直线都要反复个五六次才能画直，如果能移植NDS，操作性应该会比PS2版还要提高不少吧。

■看了《超时空要塞 边界》光荣继承了系列的传统，三角恋、偶像、机器人动画三大主题在现在看来也很前卫，而能将三者结合这么好的，除了《高达Seed》外应该就要数"《超时空要塞》系列"了吧。在此也期待本作能早日游戏化。

■眼看已经要进入六月份，可这气温却被一场场大雨浇得不见提升，米格的夏日游泳健身计划也因此推后了一个月……

洋葱

◆天越来越热了，我的天敌蟑螂也越来越多了，被分肢的被踩扁的，上下班路上那各式各样的蟑螂尸体简直是对我的折磨。

◆刚看到《葫芦兄弟》剧场版的消息时还小兴奋了一下，以为会增加一些新剧情，所以约上乌冬等人去怀旧……谁知竟然只是将以前的动画重新剪了一遍，实在是太没爱了。

◆听说《SOUL EATER》女主角的配音烂得让许多人无法忍受，为了满足好奇心看了一话，结果导致要追的动画又多了一部。

乌冬

◆好久没有买游戏，紧接着的6月大作有不少，看来要大出血一次了——PS3落灰中。

◆算了一下，写本辑小编寄语的时候刚好是我来到这里一年（精确到小时）——时间过得可真快呀。

◆本来打算和洋葱这个周末去看电影版《葫芦兄弟》的，但不巧听到同事说不怎么好看，自己又开始犹豫了——我真是一个很容易受别人影响的人。

◆《MHP2G》进度报告：每次叫盲先知和我去刷素材，往往什么天鳞、宝玉的都跑他那去了，极度郁闷，决定以后都管他叫"RP吸收机"好了。

软饼干

◆最近老梦到小时候的情景，梦到父母、保姆、亲人以及朋友。网上解释如果常梦到小时候，往往脱离不了自身的成长模式和幼年的行为模式，习惯了以小时候的经验来面对成人后所产生的困境，有着被关爱和照顾的强烈欲望以及渴望逃避现实的念头。好吧，我承认在某些方面确实是这样的。从那时的在校学生到如今投身游戏事业的编辑，从天不怕地不怕，每天只知道吃喝玩睡的张狂少年到如今瞻前顾后、忧虑重重的青年。真不知道是自己成熟稳重了，还是世故胆小了。

◆"《MGS》系列"是为数不多的能让我产生强烈情感波动的游戏，回想当年通宵把《MGS3》玩穿已是4年前的事了，如今Snake将迎来最后的战役，预想中的Snake之"死"又会给人带来怎样的冲击呢？我们拭目以待。

宇轩

▲两个人下棋。第一个人思考问题的方式是纵观全局，先不下，待所有通常的走法都考虑到后再动手去做。第二个人思考问题的方式是凭主观直感，想好一步棋，先下了再说，然后再去考虑接下来该怎么办。假设他们棋力相当，谁会赢？

▲上面那盘棋的结果是——两个人都输了。因为前者不可能考虑到所有的结果，下得很累，呈现的局面也不一定是他想要的。而后者虽然下得很轻松，也做了自己想做的事，却不可能保证所有的直觉都是对的。

▲上帝会平均分配命运的，所以不要羡慕中了彩票大奖的那些人，大家都会有走运的时候。

胧月

★去年本人最喜欢的日剧是《3年B组金八老师 第八季》，里面讲了这样一个故事：中国古代有个皇帝，酷爱斗鸡。他一心想把自己的鸡培养成天下最强，于是把鸡寄放在首屈一指的训练师那里。一段时间后，鸡被训练得斗志旺盛，乱蹦乱跳，好像见到谁都想去打一架。皇帝很满意，但训练师说"还不行"；又过了一段时间，皇帝再次看到的鸡变得眼神锐利，并且没有之前那般聒噪了，训练师依然说"还不行"；等到皇帝第三次去探望时，鸡只是静静地站立着，仿佛木雕，但无形中自有一种撼泰山不动的气势，训练师说"这才是天下最强的斗鸡"。这个故事原本出自《庄子·外篇·达生》，与原文有一些出入，在我所知道的成语里，"呆若木鸡"是与原意出入最大的了。

马修

◆热烈欢迎嘟嘟和洋葱两位MM加入到掌机王编辑队伍中！

◆8点起床，洗涮完毕，一切正常顺利，临出发前看看表，9：40了……这是我来深圳后第三次稀里糊涂地"穿越"了。

◆哀大莫于心死，更大的悲哀则是在心还没死却不得不直面现实。没办法，人活在现实中，必须得直面现实中的一切，能坦然面对一切预料之中和意料之外的残酷现实，大概是我这些年的最大收获吧。

◆除了亲人和朋友，自己对于整个2007年和2008年上半年的记忆基本是一片空白……借此寄语，悼念一下自己人生中那段记忆几近空白的十多个月。

◆继续代紫枫给读者朋友们请假。

羽纹

★翘首期盼的欧锦赛即将打响，由于支持的英格兰队在预选赛阶段就被"喀嚓"了，所以此次能轻松地享受球赛的乐趣。另外，国足接下来也要与卡塔尔进行两场世界杯外围赛，对于这两场比赛的重要性相信关心足球的朋友都了解，这里预祝他们能实现赛前制定的拿4分的目标。

★《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》的发售日终于公布，已经很久没有这样期待过"《火纹》系列"新作的发售了。可能很多人要问"你不是对这个系列已经失去兴趣了么？"咳咳，失去兴趣的是从《圣魔光石》以后的作品，对于这之前的我可是相当有爱滴。



▲新作的LOGO，总体风格与系列作品保持一致。

嘟嘟

◆身在成都的朋友说，虽然过了这么多天，却还是心惊胆战，总觉得房间在晃动，睡也睡不安稳，甚至旁边有人抖脚都觉得心悸。听到这些，千里之外帮不上任何忙的自己，实在不知能说些什么安慰的话好。但愿人长久，千里皆平安。相信一切都会好起来的。

◆偶然找到高中同学的博客，虽然都是些琐碎的记事，但言词之尖锐精辟，再加上一连串方言妙语，看得我捧腹不止。上面还贴着毕业时候的合照，熟悉的面孔熟悉的风景，原来大家已经各奔前程，那些还保持联系和已经失去联系的朋友，不知大家是不是都还好，有没有变了很多。

小编博客



洋葱

这几年不知为什么，对格斗游戏特别热衷，最近又迷上了某部2D格斗。这次的博客洋葱就来写点与格斗游戏相关的趣事吧。

某天晚上一个同事说他们要打格斗，问我玩不玩，犹豫了半天后我答："我就站旁边看一会吧，不然赶不上车了。"然后又回头对马修等人说："我二十分钟后就过来，大家等我一起坐车吧。"众人笑了笑，什么也没说。之后，看到几个同事打得热火朝天，自己也有些手痒了："那么就打两局吧，就两局，绝对不多。"

三十分钟后

"啊，不小心打上瘾了，大家再等等，我马上就来。"

四十分钟后

"再打一局，这次真是最后一局了。"

一个小时后

"再……摇杆再见。"对摇杆念念不舍的洋葱给马修他们拖了出去。

借口

这个世上，存在着一种叫做"借口"的东西，人们在失败时经常假托某种理由来逃避责任、逃避事实。"今天状态不好啊"、"刚才我那边的摇杆有点不灵，下次修好了再打吧"、"这机子手感不怎么样啊"……相信很多玩格斗的朋友都经历过这种事。不过这也不奇怪，大家都不是圣人，在自己喜欢的游戏上输给别人难免会有些不爽，只是每个人表现的方法不一样罢了。不过找借口也是有技巧的，有些玩家被打败后会说些"你打得太痞了"、"这种打法真丑，赢了也不光荣"，这样的说法不但会直接伤害对手，往往还是引发街机厅内"真人快打"的主要原因之一，各位玩格斗的朋友要格外注意。

说了这么多，大家一定很想知道洋葱如果输了，会找什么样的借口。虽然我这个人很好强，但如果对手是个和自己实力悬殊非常大的人，那么我会很干脆地说："太强了，打得我不知所措。"不过，若输给实力和自己半斤八两或比自己要弱的人，那么我就会习惯性地盯着自己的双手说："这不是我的手，这不是我的手，我的手怎么和脚一样！"每次听到这蹩脚的借口，胧月都会接一句："把这蹄子拿去剁了。"



"按键杀手"

一个身穿连衣裙，拎着米奇袋的美腿姑娘在进入街机厅后瞬间就变成了焦点，不过姑娘似乎并不在意他人的目光，她环顾四周，突然眼睛一亮，抬腿走向了一台《KOF》。见此情景，《KOF》众可乐歪了，他们纷纷围了上去，想以指导的名义来吸引美人的注意。啪！突然，姑娘举起手狠劲地向四个按键同时拍打下去，紧接着左手也以极快的速度开始转动摇杆。啪！啪啪！啪！看着剧烈晃动的街机，看着张牙舞爪的姑娘……《KOF》众开始同情起坐在对面受到惊吓的小男孩。

先声明下这里提到的姑娘不是洋葱，这只是洋葱在街机厅内经常看到的景象。也许很多会玩格斗游戏的人都无法理解，这群不会打格斗的家伙为什么拍机子都能拍得这么欢？而且输了后还不死心地继续挑战。其实，在小学五年级学会"波动拳"的指令之前，洋葱也曾经是名"按键杀手"，所以很理解拍机一族的想法：摇得快，角色的行动就会更敏捷；拍得狠，角色的招式判定就会比别人强。虽然扯了点，但拥有这种想法的人还不少。如今脱离乱拍一族后，我对待摇杆要比以前温柔许多，但不知是不是当年拍机留下的后遗症，按键时我经常会不由自主地加大力度，因此残害了无数战友的摇杆……

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第87辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



1名 PSP-2000



1名 NDSL主机

宁波市	金梁
上海市	吴海敏

一等奖











6名 NDS烧录卡

杭州市	洪薪钧
广州市	吕雪茵
封开县	覃春晖
廊坊市	杨国瑞
北京市	尹为群
汕头市	郑学潜

二等奖



7名 NDS烧录卡 PSP线控耳机

合肥市	陈亮
潮州市	黄梓炫
营口市	刘巍
北京市	马心蕊
石家庄市	邵锦旋
郑州市	徐浩平
西安市	张宇晨

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

都匀市	曹冀聪
丹阳市	管晨阳
上海市	蒋姝爱
青岛市	李秀英
长春市	马莹莹
抚顺市	张天昊

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

陈诗雨　昵称：死鱼



性别：女　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《寂静岭》
地址：湖南省郴州市粮食局2栋3030号
邮编：423000　QQ：447170054
想说的话：爱闪光玉的猎人一只……

赵雪　昵称：雪·燃

性别：女　年龄：19
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《太鼓之达人》、《口袋妖怪》、《DJMAX》
地址：北京市海淀区温泉镇东埠头1号女生1区306
邮编：100095　QQ：228698998
E-mail：westlifemylove@qq.com
想说的话：天下玩友是一家，很高兴认识你！

何嘉涛　昵称：M超人

性别：男
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：什么都玩
地址：广东省中山市灵右下街42号
邮编：528429　QQ：349502965
想说的话：生日的时候没礼物，希望能抽到我！

黄甫令　昵称：迦楼罗克劳德

性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》、《怪物猎人》
地址：广西省东兰县东兰高中06—7班
邮编：547400 QQ：779665980
Email：huangfuling168@126.com
想说的话：努力工作，拼命玩吧！

周健　昵称：最后之力

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：广东省珠海市斗门区井岸镇江湾东二苑4栋302
邮编：519100　QQ：276307113
想说的话：愿交天下掌友与吾共同进退。

王昶　昵称：Godot

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：吉林省长春市春阳街4号
邮编：130001　QQ：797405
电话：13756510058
想说的话：游戏机和游戏永远不嫌多，我要独占所有主机！

段俊松　昵称：坑师

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA（被偷了）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：云南省昆明市西山区红联村鱼翅路142号二单元102室
邮编：650118
想说的话：如果是《口袋》粉丝一定要给我写信，成为笔友，一起来探索《口袋》。

林佳慧

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL（升天）
喜欢的游戏：ACT、RPG
地址：浙江省温岭市新河镇横板桥村二队
邮编：317502　　QQ：403942697
想说的话：广交掌机玩家。

张鑫达　昵称：马哥

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《洛克人》
地址：河北省唐山市路北区国矿楼16-3-4
QQ：314065740
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

徐瑞鸿　昵称：无邪的诡笑

性别：男
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《DJMAX》、所有美式“大菠萝”游戏
QQ：272105030
想说的话：火柴棍突然觉得头很痒，就伸手挠，挠着挠着就把自己烧死了……

杨思雨　昵称：箫吹雪落

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP-2000（两月后）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》
QQ：850203804
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

郭景华　昵称：阿鲁卡多

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》
地址：福建省三明市沪明新村15幢201室
邮编：365000　　QQ：768527611
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

卢卓然　昵称：没P的男孩

性别：男
拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
QQ：562546326
想说的话：这次我一定要中奖！

李志强　昵称：LZQ

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBC、GBA、NDSL
喜欢的游戏：《合金弹头》、《洛克人》、《牧场物语》
地址：广西省南宁市人民路九栋三单元5011号
邮编：530000
电话：15078749700
想说的话：我要为南宁玩家争光。

周凯杰　昵称：凯妹

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBM、NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：江苏省常熟市王淦昌中学高一（1）班
邮编：215531　　QQ：474473958
想说的话：苏州地区的朋友可以来找我，其他地方的朋友可以Q我。

余杰伟　昵称：肥伟

性别：男
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：怪物猎人
QQ：469698099
想说的话：希望各位广州或不是广州的玩家加我QQ，交流一下经验。

史云鹏　昵称：天空之龙

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《无双》、恐怖类游戏
地址：包头市青山区幸福路4号街坊2单元35号
邮编：014030　　QQ：458254519
想说的话：游戏游戏我爱你！

乔昕亚　昵称：喜欢晒月亮

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《战神》、《口袋妖怪》
地址：内蒙古呼和浩特市赛罕区呼市秋实中学高二（2）班
邮编：010010　　QQ：379767187
想说的话：距拥有PSP还有×月×日……



栏目主持 米格

今后的“天下聚会”将由米格与《游戏机实用技术》小编ACE飞行员一起协同负责，前段时间刚刚完成了工作交接，最近的新一轮聚会也都将由他主持策划，相信幽默风趣的飞行员前辈一定会把我们的“天下聚会”推向新的阶段。当然，米格也并不是要退居二线，只是一个人精力有限，希望我们两人的合作能够将聚会办得更好，给大家提供更多的帮助。下面还是让我们来看看本次的内容吧！

“北通天下聚会”

大头贴——贴你，贴我，留下精彩瞬间！

聚会名称：“天下聚会”北京TVGAME玩家联盟成立一周年大庆
聚会时间：2008年5月1日10：00至17：00
聚会地点：中关村海龙大厦6层稻草熊动漫主题餐厅
聚会报道：http://bbs.levelup.cn/showtopic-621064.aspx



▲5人组登场，北京TVGAME玩家聚会一周年活动开始！



▲这是什么？神秘DJ MM入场？周围众小弟POSE还蛮到位的嘛（笑）。



▶两位女仆相伴，难怪中间两小宅面部僵硬，神情紧张呢。



▲丰富的奖品自然也是少不了的。



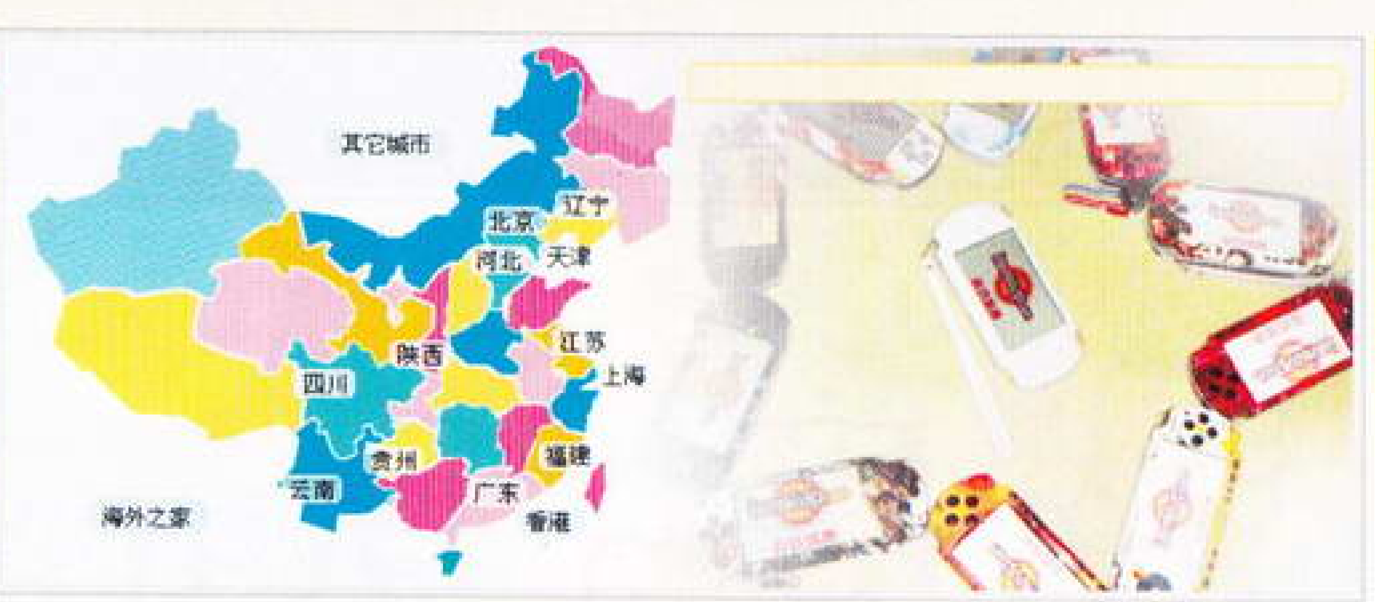
▲NDS小队先来合影一张，在联什么呢？也加我一个吧。



▲全家福自然也少不了，也祝“天下聚会”北京TVGAME联盟越办越好！

申办“天下聚会”就这么简单！



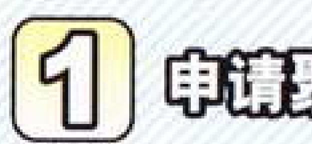


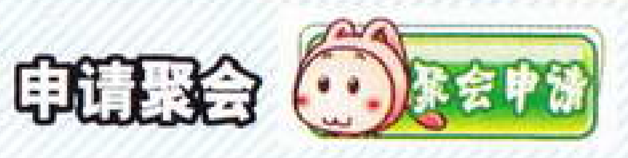
如果你是一个游戏FANS，如果你的身边也有一群志同道合的朋友，如果你也想举办一次写满青春的天下聚会，就快快登陆“天下聚会”官方网站，申请聚会就这么简单！

天下聚 会官方网址：http://juhui.levelup.cn
天下聚 会小组信箱：lujuhui@vip.163.com

天下聚会申请流程

1 申请聚会





登陆“天下聚会”首页，点击左侧大大的绿色按钮“聚会申请”，进入聚会申请资料填写页面。

2 聚会确定

请在聚会申请页面填写聚会相关信息，为了使您的聚会顺利通过审核，请务必填写城市、地点以及组织者联系方式。如果要配合论坛报名，还须先在levelup.cn论坛聚会专区根据地域进入子板块发聚会报名帖，并将帖子地址贴入“论坛报名帖地址”一项。聚会内容也请尽量详尽、明晰，以便参加的玩友查阅浏览。如需提供赞助，还请电邮：lujuhui@vip.163. com，我们会尽快与您联系，审核聚会内容并商议赞助等细节。



3 填写表单

之后，“天下聚会”小组会对您提交的聚会信息及组织者进行审核，确认后您的聚会就能成功发布了。



不知道《掌机王SP》的老读者是否记得以前我们刊登过一篇专题，叫《掌机实用技术》，这次又有一个叫海贼王子的人接下了这个话题，不过以前那篇是“购机篇”，现在这篇是“生活篇”，具体的内容，大家请看正文吧——



文 海贼王子

掌机的用途本来就是打游戏，这点谁也无法否认——NDS玩NDS游戏，PSP玩PSP游戏，合情合理。不过随着掌机的逐步发展，从GBA时代起，掌机在游戏本职以外的功能越来越丰富，从最基本的看书看图片，到听歌看电影，功能的增加让人应接不暇。而且随着机能的强大，这些额外的功能也不再仅仅是一种噱头，转而变成了实实在在的用途。这次我就来说说自己的掌机在游戏以外的应用，此外还会对每项功能的实用度给出评价，从而让大家完完全全地把手头的掌机物尽其用……

防身砖头

不知道从哪一天起，掌机界的元老机种厚GB被人们冠以“砖头”之名，当然厚GB被冠以此名也算是当之无愧了，不过此后的一众掌机受此牵连实在冤枉，尤其是GBM，精致小巧的外型和“砖头”丝毫不沾边，反倒是次世代掌机NDS和PSP，无论体积还是重量，都无愧于“砖头”之名。言归正传，我们要说的是作为砖头，掌机的实际应用情况。

砖头这种建筑材料在不少人眼里其实就是防身武器。诚然，砖头比起传统的刀枪棍棒等武器，无疑更具隐蔽性，杀伤力也不低，而且对于早已没有耍枪弄棒习惯的现代人来说，想找到一件称心如意的防身武器实属困难，而砖头很好地弥补了这一缺陷，使用得当，它足以让打退那些违法乱纪的暴徒，而且一段时间以来遍地都是，抄起一块就可自我保护。



▲在今天的网络时代，砖头更成为扁人工具的代名词。

不过随着城市现代化步伐的日益加速，现在已经很少再有随处可见的砖头以供防身了……也许你知道我





的杀伤力不相上下，但具体谈到应用，个人认为还是NDS猛烈一些，这是作为一个有着两位数摔机经历、且曾在午睡时被NDS和PSP分别从床头跌落砸醒的人应有的判断力。

要说什么了，没错，有“砖头”之称的掌机此时可以发挥用处了。可惜的是，本人自己还没有遇到过拦路抢劫的歹徒，（旁：是啊，真可惜。）虽然没有实战经验，但我们可以用数据分析一下掌机的杀伤力。在比较流行的掌机里，GBM首先可以淘汰，GBA和GBA SP由于外形问题，也出局了。剩下NDS和PSP，放入电池和触控笔的NDS质量是275克，折叠后正反面面积约为12665平方毫米（149×85）；而PSP装入电池的情况下质量为260克，正反面面积12580平方毫米（170×74）。由数据可知，NDS虽然略重，但表面积较大；PSP虽然略轻，但表面积也小一些。因而二者仅仅在数值上的杀伤力不相上下，……

当然了，用掌机防身会有较大的代价，如果自知没有殷实的家境，还是安稳地拿着《掌机王SP》跟笔者YY一下就可以了，毕竟这是价值上千元的“砖头”，可能等价于一个普通学生半年的泡面生活。厂商也应该深知此点，所以无论是NDSL还是PSP-2000，都在重量和体积上下足了功夫，有意避免掌机在砖头上的实用价值。（某编：你又混淆视听了）

实用程度：★☆☆☆☆
使用频率：★☆☆☆☆
综合评定：总的来说，这个功能恶搞成分大于实用程度，使用频率本来想给0星，但是考虑到机器摔过几次，故而也算在了当作砖头使用的次数中。

照明手电筒

“上帝说，要有光，于是就有了光。”但要是在三更半夜的时候怎么办呢？答曰：“有手电筒。”对，手电筒这个不起眼的小东西，算得上是一个非常实用的小发明。无论是伸手不见五指的黑暗的楼道，还是只有微弱月光的荒郊野外，手电筒都是不可或缺的随身物品，在照亮前进道路的同时，它更是扫除了黑暗给人带来的心理恐惧。可手电筒总是那么不起眼，如果不是出远门或者走夜路，很少有人会记得这个小东西，而等到真用得着的时候，只能干着急了，没关系，这时候有光源的掌机就有了用武之地。

需要说明的是，GBA SP之前的绝大多数掌机自身是没有光源的，到了黑暗的地方，别说拿它们当作手电筒的代替品用，你想玩会掌机都成问题，更别说用作照明了。好在GBA SP以后诞生的掌机，都有了自身光源。

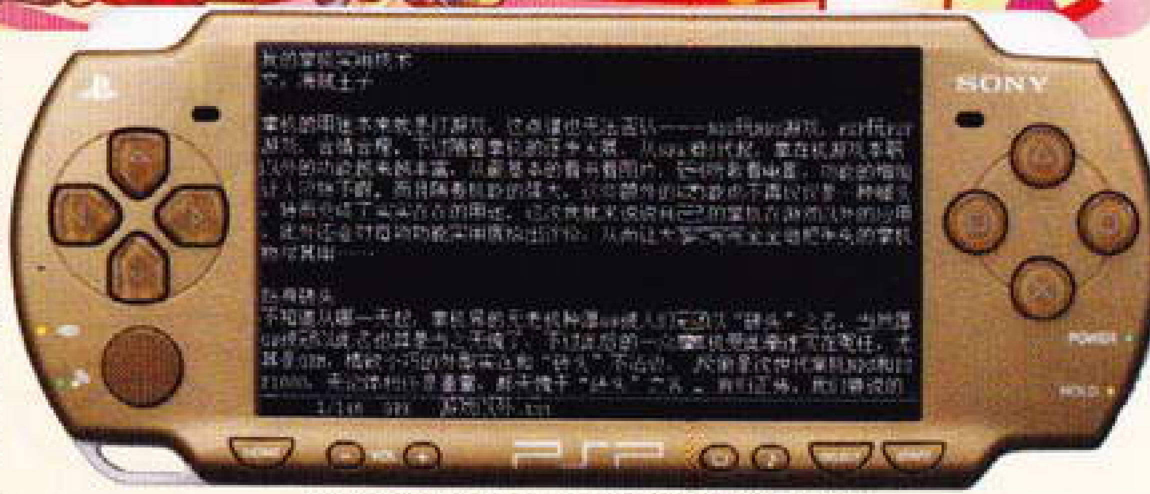
本人的掌机作为手电筒替代品应用得最多的时候，就是带着掌机出去就餐玩耍，结果玩到很晚，回来时楼道漆黑一片时。也不知道是为了节省电能还是故意刁难我，只要是我太晚归来且孤身一人，楼道里永远没有一盏灯是亮着的，而我又是个大大咧咧的人，兜里什么都没有，打喷嚏的时候，连个纸巾都要向人借，更别提手电筒这东西了。但是少得了什么，我也少不了掌机。每每在黑咕隆咚的楼道里，我都会拿出身上携带的掌机，不管是NDS还是PSP，甚至是GBM，在这种伸手不见五指的情况下，再微弱的光芒也显得如此耀眼。借着掌机带来的微弱光明，我总能走得踏实一些，等来到门前，这光芒又会帮我找到钥匙孔的位置。

不过，掌机的光比起真正的手电筒是微不足道的，所以掌机是没法真正替代手电筒，因此咱们也不要贪图方便，以为带了掌机就可以忽略手电筒了。在一些危险的环境里，手电筒可是逃生必不可少的生存工具，而且一些女性用的手电筒具有的防身功能，更是掌机那点光不可替代的。


▲这是一种女式防身手电筒。

实用程度：★★☆☆☆
使用频率：★½☆☆☆
综合评定：因为环境的不同，“手电筒”功能的实用程度也会大不相同，因而折中给出两颗星，至于使用频率低的原因嘛，是因为我还算是个好孩子，很少会玩到很晚回家，自然也用得很少了。（+_+）

随身图书馆



▲笔者用掌机对自己的稿件进行校对。

书籍永远是人类的精神食粮，对于我们国家来说，只要识字，读书看报便会成为人们日常的生活行为。本人在初中时深深痴迷各类小说、故事甚至是童话，虽然进入高中后阅读兴趣大不如前，但是每当有热门的书籍在班级流行时，还是会借来看看。随着互联网的普及，网络上的各类书籍普及开来，尤其是一些年代久远难以寻觅的书籍，借助网络的力量可以轻易找到，只不过通常都是电子格式；更有一些小说作家，本身就把自己的作品放到自己的博客里在互联网上连载。这对于习惯了使用电脑的人来说还好，只要手头有电脑就可以饱览自己喜欢的书籍，但对于那些只能忙里偷闲、想随时随地阅读的读者来说就是个不小的麻烦。我就是个怕麻烦的人，一直以来都认为看书是为了解闷找乐子，如果还要一本正经地坐在电脑前，手持鼠标目不转睛地阅读，那实在是本末倒置，失去了阅读乐趣。好在像我这样想法的人不在少数，于是"掌上电子书"诞生了，不过单一功能的电子书产品只是昙花一现，越来越多的掌上设备纷纷加入了对电子书的支持，PDA、手机、电子词典都在此列，当然还有我们的掌机。

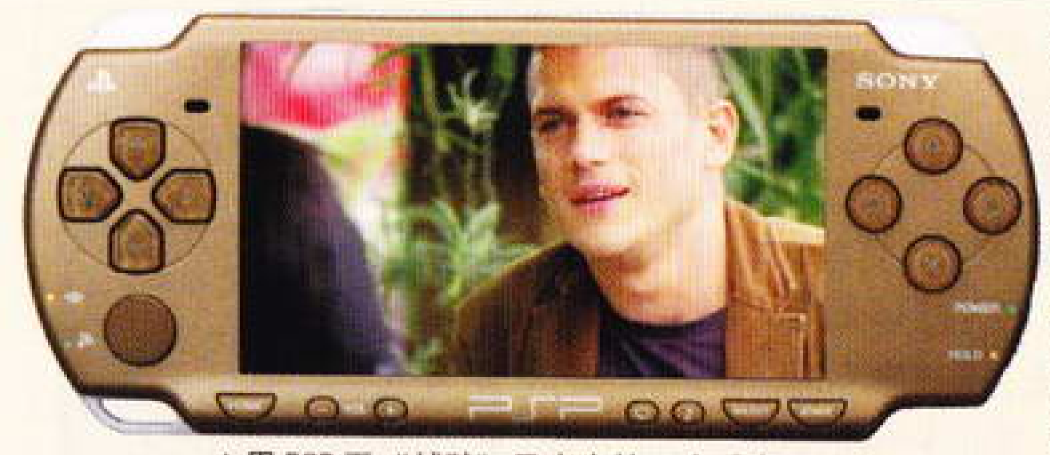
我们的掌机从GBA时代起，就在"readboy"、"图书仔"等自制软件的帮助下，实现了阅读电子书籍的功能，成为当之无愧的随身图书馆。NDS和PSP的出现也让掌机的电子书功能有了长足的进步，因为机能的强大，PSP的电子书软件"Xreader"轻易实现了阅读文本同时欣赏MP3音乐的功能。NDS也不赖，虽然在读书同步听音乐方面不及PSP完善，但是利用得天独厚的双屏，使得NDS竖起来后就像一本真正的图书一样，阅读起来更加有投入感。而电子书功能不仅仅可以给自己用，对于身边对游戏不感冒的家人朋友，也可以利用电子书让他们充分感受到掌机的魅力。如果你心仪的女孩子也喜欢读书的话，那么"电子书"还能成为不善言辞的你与她沟通的实用工具，不要怀疑借掌机给她看书对好感度增加的帮助，本人以亲身经历告诉你绝对快速有效，继而你就会不辞辛劳地为她在网络上寻找喜爱的小说……（某编：以死死团的名义叫停……）

实用程度：★★★★☆
使用频率：★★★☆☆
综合评定："电子书"绝对算得上掌机一个很重要的用途，很多玩家在暂时对游戏失去兴趣的阶段，都会选择阅读电子书来调整心态。而且俗话说得好：书中自有黄金屋，书中自有颜如玉。也就是说读书使人思想进步的同时还会有其他收获，所以尽管被某编喝住，但我还是冒着被删的危险高呼：请大家提高"电子书"这一用途的使用频率，到时候你定会有意外收获的！

口袋影视屋

必须承认，在拥有PSP之前的十八年里，我所看过的影视作品数量远远低于我拥有了PSP之后的这两年。初中时候我只看周星驰的无厘头喜剧，电影里面充斥的各式笑料总是让我捧腹大笑，每每看完之后总是感到身心愉悦，而同学们呢，总是说我看的电影太单一，只认周星驰。确实，那时候我对在中学生间非常流行的爱情片、恐怖片统统不感兴趣。在那电脑还没有普及，互联网更是少数人的玩意的时代，不去网吧打游戏的孩子，周末的娱乐活动一般就是租碟回家看片了。而我从不租碟，只买回来看。并不是比别人零花钱多，而是看得相对比较单一，买回来一遍又一遍看星爷的喜剧片也不觉得烦，别的同学他们要兼顾太多，所以只有租着看。这也造成了我看电影只看喜剧片的习惯，而喜剧片、特别是周星驰的喜剧片，在每年不计其数的电影浪潮中，只能算九牛一毛，所以我看过的电影数量确实有限。

原本我就喜欢用掌上设备实现游戏以外的功能，在拥有了NDS之后，就曾对其支持的DPG影片有过研究，还特地从levelup网站下过电影和动画来看。当时由于还是老版NDS，屏幕光线非常差劲，最要命的是夜里黑着灯看完一部影片后，几乎就"眼花缭乱"了。（说句题外话，各位正在长身体的玩家，千万不要长时间在黑暗的环境中玩掌机。）尽管如此，我还是为NDS可以看电影和动画感到兴奋，毕竟多一个功能比什么都强。


▲用 PSP 看《越狱》是本人的一大乐事。

后来在游戏店看到PSP实物的瞬间，16：9、4.3寸、明亮多少的液晶屏给了我致命冲击，一直自诩是“纯掌机玩家”的自己，那一刻确实没有为游戏所动，而仅仅是被视频功能吸引而买下了PSP。当时游戏店BOSS演示的影片是红极一时的美剧《越狱》，后来我也成为了这部电视剧的忠实FANS，并一直追着观看，而且一直都是用PSP。对于这种没有引进的国外影片，使用PSP观看确实是不错的选择，前面我就说了，虽然电脑有着更加宽敞明亮的液晶屏，但我坐在电脑前并没有舒畅感觉，还是更喜欢手捧掌机来欣赏。接下便来一发不可收，除了《越狱》，热门的影视资源我都会下载来看，越来越多的电影、动画走入我的视野，甚至过去不屑一顾的纪录片，现在也看得津津有味，打发时间的同时，也增长了不少知识。因而现在的我才敢说，拥有PSP后看过的影视作品，比拥有前全部时间内看得还要多。

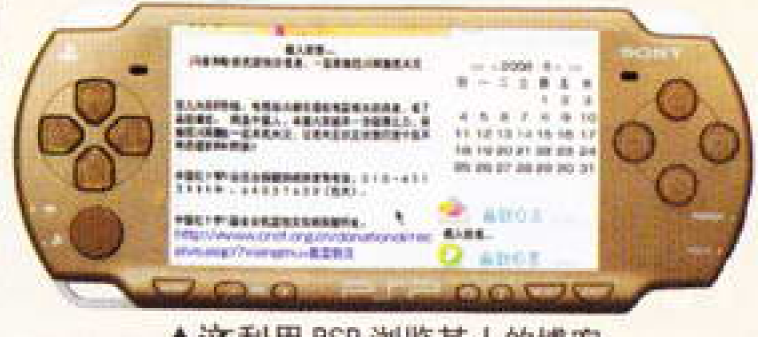
实用程度：★★★★★
使用频率：★★★★☆
综合评定：现在NDS和PSP都能看视频，而且资源都相当丰富，BT和网盘随处可见，把PSP当作物美价廉的MP4使用的大有人在，因而实用程度上已经可以和游戏功能平分秋色了，所以给出五颗星；至于使用频率，本人除了玩游戏，就是用来观赏影片了，那是相当之高。

移动浏览器

无论是要获取最新的网站新闻，还是在论坛里看百家争鸣，都必须通过电脑的浏览器来实现。但不是人人都可以每天数小时坐在电脑前来享受这一切的。鉴于这种情况，各种移动设备里都开始加入了网络浏览的功能，无论是手机还是专业MP4，简单的网页浏览都能应付自如。作为次世代掌机的NDS和PSP也没有忽视这一点，前者配合专用的Slot2卡带能实现简单的上网功能，而PSP更是本身就内置了专门的网络浏览器。

不过掌机的网页浏览功能在原理上和手机有所不同，手机只需要开通相应的业务，便可无限制地随时随地进行上网浏览；而掌机不同，必须是被无线网络热点覆盖的地方才可以上网。而在我国，被网络热点覆盖的地方相对来说还不多，因而掌机用户还不能随心所欲地使用掌机浏览网页。绝大多数人在Wi-Fi游戏时，都是通过自己的电脑主机营造一个无线网络环境，如果利用这个条件再拿PSP看网页，还真不如用电脑直接上网来得方便。那么掌机的网页浏览功能是否就此变得鸡肋了呢？

当然不，现在人们逐渐抛弃了日记本，转而把自己的日常所见所闻、所思所想转换成文字放在博客中，有效记录自己生活精彩的同时，也最大限度地把乐趣分享给了广大网友。而PSP的网络浏览器则可以实现类似电脑脱机浏览网页的功能，也就是说只要把网页文件以专门的格式存贮在PSP中，那么就可以关闭电脑，躲在被窝里用PSP来观看朋友的博客了。对我这样的懒人来说，每天看看别人的博客，获得很多见识的同时，也可以了解到很多实事。虽然麻烦是麻烦了些，但还是非常值得的。各位没条件经常上网的同学，不妨试一试这个办法，实在是非常实用。


▲这利用 PSP 浏览某人的博客。

实用程度：★★★☆☆
使用频率：★★★★☆
综合评定：网页浏览的实用程度绝对因人而异，对于每天需要长时间坐在电脑前工作的人来说，休息时可能惟恐躲避网络不及，这就好比让农民伯伯玩《牧场物语》，人家天天种地你还给他玩种地的游戏，怎么会有乐趣可言？所以为了照顾这部分玩家的情绪，给出三星半；而对于使用频率，由于本人近期浏览他人博客的兴致大发，已经仅次于游戏和看电影了，故而给出四颗星。

好，我的《掌机使用技术（生活篇）》就讲到这里了，这些“实用技术”有的确实只是为了博大家一乐，但有的则极具价值，相信大家的使用频率也不亚于我。总而言之希望大家好好发掘利用，不要浪费了掌机在游戏以外的功能。另外还有很多实用技术由于篇幅问题就暂时不谈了，等以后有机会，再慢慢向大家道来吧……



超级大战争DS 毁灭日

NDS ◆Nintendo ◆SLG

《毁灭日》是“《超级大战争》系列”在NDS上的第二部作品，和前作相比，本作在画面、剧情及系统等各个方面都有很大的改变。而作为有一定基础的作品，本作丰富的内容也没有让玩家失望。

先说画面，本作游戏画面的色彩有些单调，看久了容易疲劳，但双屏大魄力的战斗画面也确实是本作的一大亮点，比起前作有了很大提高。

作为一款SLG，剧情也许不是十分重要，但完整的剧情却可以使战斗部分更加连贯，而本作在这方面并不是很理想，游戏的故事跳跃幅度太大，剧情不够顺畅，故事发展节奏太快也是本作的一个缺点。而在战场天气、CO和兵种升级等系统上，本作都与前几作有很大的差别，如何利用好地形、天气等自然条件及兵种相克的关系取得胜利，也正是本作的精华所在。本作的教学部分很体贴也很详细，足可以让一个没有接触过前作的玩家变成一个经验丰富的指挥官，而后面一些有难度的关卡对于老玩家来说，无疑更是一种挑战！



最后说说游戏时间的保证吧，因为这其实是系列一直所强调的。本作中，将战役模式打通关，那也仅仅体验到这款游戏一部分的乐趣；如果将游戏的那些挑战关卡全S通过，那也不过体会了游戏一半的乐趣。本作的精髓部分其实是Wi-Fi对战，通过全球模式，玩家可以与全世界的高手过招，也可以通过好友模式和自己的朋友Wi-Fi对战，还可以互相交换地图、全程语音聊天，而且对战没有了空间的限制，只要朋友们家里都有热点，完全可以下班后放学后回家各自吃过晚饭后再战。如果朋友也是“《大战争》系列”的忠实玩家，那么千万不要错过与朋友切磋的这个机会！

评论人：刘湃　评分：7

波斯王子 宿敌之剑

PSP ■Ubisoft ■ACT

本作可看做是家用机平台《波斯王子3》的缩水移植版，游戏内容几乎完全一样。而这种完全一样虽然带来了原作气势恢弘的场景、电影效果的过场处理以及悬疑神秘的音乐，但也带来了更多的不足和缺陷。由于本身是缩水移植，因而画面的精细程度远赶不上原作。场景物品和人物的建模之粗糙，实在让人心寒，当你把视角拉近时，你会看到波斯王子的“真实面貌”：两个大眼珠，一块烂脸，海带头发，我们的女主角怎么会看上这种不用化妆都直接能扮演恐怖片角色的王子！



既然说内容完全移植，那原作的诸多弊端和问题也纷纷继承。原作中的存档点本来不多，而移植后没有进行任何改良，就掌机来说便携性是大打折扣。而原作糟糕的战斗系统也完全继承，毫无打击手感的战斗和经常莫名其妙的误操作会使你在与敌人战斗时更多的是和自己战斗。另外，原作中各种各样的小BUG竟然也百分百地移植下来，虽然都不是什么恶性BUG，但玩的时候碰到不免倒人胃口。总之一句话，厂商的这款移植作品，其诚意“可见一斑”！

优点和缺点同样明显，这似乎成了育碧游戏的一大“特色”。这游戏好的地方是游戏厂商强大的图像技术和制作者所迸发的创意灵感，在游戏中体现得淋漓尽致。而坏的地方则是游戏本身像一个半成品，缺少后期的加工润饰，使得游戏在细节处理上很不人性化，BUG不断。如果育碧能认识到自己的不足，及时调整，相信成为“千万级游戏俱乐部”也是指日可待的。（注：《刺客信条》尽管毁誉参半，但全球总销量已逾六百万。）

尽管上文一直在批评这个游戏的不是，但小翔还是要说，如果你没有玩过家用机和PC的《波斯王子》，那这款游戏仍值得一试。

评论人：翔Lotus　评分：6

文 雷伊 美编 澄香

FRONT MISSION 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス



前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS				
Square Enix	S・RPG	2008年5月29日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

尽管这款移植自手机的《前线任务2089》并非原创作品，但由于国内玩家接触到其手机版的机会并不多，因此我们完全可以将其当作一款原创作品来对待。游戏虽然在画面上的表现并不出众，但是骨子里却依然保留着“《前线任务》系列”一贯的硬派风格，跟系列其他作品息息相关的剧情也非常吸引人，是一款看上去不起眼，但一玩进去就停不下来的作品。

攻略透解 GUIDE THROUGH

基本系统

设施简介

司令部 接受任务的地方。每打完一关之后，需要前往司令部接下新的任务才会出现新的关卡。如果发现司令部无法访问，一般需要先去佣兵勤务所发生剧情。

佣兵勤务所（佣兵诘所） 在这里可以和佣兵们进行对话发生剧情，还可以打听到本作系统的简单教程，教程项目会随着流程的推进而增加。

格纳库 组装机体的地方。本作中取消了商店的设定，而物品的买卖也合并到了格纳库中。

斗技场 可以选择一名角色来进行一对一单挑的地方，战斗的节奏非常快，是赚钱和赚经验值的好地方。

作战记录 可以在这里进行存盘和读档。顺带说一句，本作战斗中的中断存档就算反复读取也不会消失，因此S/L大法是完全可行的。

机体组装

在格纳库中，玩家可以对WAP(步行装甲)进行组装。组装的部位主要包括躯干、左右肩、左右腕、腿部和背部。在装备过程中要时刻留意机体的最大承重情况(上屏右上的W/P一项)，如果该数值超过了100，就会显示超重(Weight Over)字样，一些较重的武器部件等就无法装备了。此时除了可以选择出力较高的躯干、装备轻量级的武器来腾出空间外，还可以装备提高出力的背包(背包的另一个作用是增加所带道具的上限)。COM一项代表电脑芯片，装备以后可以调整机师的各项能力，在选择的时候应该以强化机师的优势能力为主。

在战斗中躯干HP降为0则机体直接炸毁，手臂HP为0则无法使用手腕(包括肩膀)上装备的武器，腿部HP为0则移动力下降。因此在组装机体的时候，要根据各机师擅长的攻击方式有针对性地强化这些部位。值得一提的是，本作中手臂就算全毁时机体也并非一无是处，而是多出了"体当り"这个选项，作用是该机体对敌人进行冲撞攻击，不过自己也会受到一定的伤害。这是走投无路的做法，不推荐使用。

另外，本作中还加入了全新的属性防御系统。属性防御一共有三种类型，分别为耐炎热属性、耐冲击属性和耐贯通属性。耐炎热属性对火焰和爆风有较高耐性，耐冲击属性对霰弹枪(SG)和格斗武器有较高耐性，耐贯通属性对机关枪(MG)和步枪(ライフル)有较高耐性。

能力和特技



机师的能力值一共有4项，分别为：格斗(Fight)、近距离攻击(Short)、远距离攻击(Long)和回避(Agility)。在战斗中分别使用格斗武器、近距离武器和远距离武器可以提高相应的经验值，而回避经验值则要使用防御指令才能获得。除此之外，玩家也可以给机师装备上电脑芯片来对他们的各项能力进行调整。

当机师的某项能力上升到一定等级后，就可以习得相应的特技，特技一共有4个等级(LV1～3，Last)。本作在系列原有的基础上，还增加了一项全新的Link特技，即两位机师对同一位敌人进行连携攻击，相当于4代和5代中Link系统的简化版。要发动Link首先需要第一发动者学会该特技(第二位发动者无需习得)，并且需要敌人在两位发动者的攻击范围之内，且两位发动者使用的武器属于不同系列(如MG＋MG，导弹＋导弹的组合是不能发动的)。

技能	类型	效果
Stun	格斗	让敌人昏迷无法行动，等级提高时发动率上升。
Double	格斗	用双手装备的格斗武器连续攻击敌人，等级提高时发动率上升。
First	格斗	先制敌人，等级提高时发动率上升。
Duel	近距离	瞄准敌人任意部位集中攻击，等级提高时命中率上升。
Switch	近距离	用双手装备的近距离武器连续攻击敌人，等级提高时发动率上升。
Speed	近距离	增加近距离武器的攻击次数，等级提高时发动率上升并且附加攻击回数增多。
Guide	远距离	瞄准敌人任意部位集中攻击，等级提高时命中率上升。
Link	全部	和一名同伴一起，对同一名敌人发动连携攻击。

流程攻略

西历2089年初夏，第一次哈夫曼战争已经结束了19年，不过在岛上两股势力（O.C.U.和U.S.N.）的国境线上，小规模的纷争却依然还在上演。两军一直都在巩固着国境线上的守备力量，并且纷纷采用募集佣兵这一方法来缓解正规军储备的不足。本作的主人公风暴（ストーム），就是在这样的大背景下被派遣到了O.C.U.陆防军国境维持部队的第18佣兵部队。司令官隼（ファルコン）将辅佐风暴的年轻女性阵雨（レイン）介绍给了风暴，并安排两人在演习场操作WAP（步行装甲）进行实弹演习。

（选择下屏右下角的"离开基地"就可以进行游戏的第一场战斗。）

Mission01 实战训练1

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

本关主要是教学关，除了风暴外，阵雨也会参战。一开始按照要求移动到绿色格子上，然后就是一些基本教程了。蓝色代表可移动范围，红色代表攻击范围。之后会出现敌方机体，一共有4台。战斗比较轻松，画面右上角的是远程机体，要小心它的远程攻击，不过只要主角一有机会靠近它，之后的事情就非常好办了。



回到佣兵据点，阵雨问起了风暴来这里以前的事情，听说他以前曾经有过不少显赫的实绩，但风暴却以"隐瞒过去是佣兵的基本原则"为理由保持了沉默。阵雨话锋一转，告诉风暴她有其他任务在身，下一个任务将不参加，并告知格纳库现在已经可以使用了，在那里可以装备WAP并进行部件的买卖。另外，从木下勇治(ユウジ・キノシタ)处也可以打听到游戏基本系统的相关知识。在格纳库整备一下后前往司令部。隼表示友军的士官们昨天已经奔赴哈夫曼，要求实战经验丰富的风暴前去帮助他们进行演习。

Mission02 实战训练2

胜利条件	风暴机体前往B点或者击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

敌方只有3架机体，不过能力自然要比上一战高，建议在战斗前把风暴机体的属性防御换成耐冲击属性。如果觉得战斗太累的话可以前往B点，同样可以获得胜利。不过敌方中依然有远程兵，需要小心。每解决掉一个敌人之后就会有风暴"教训"他们的话，其实这些对话也相当于游戏的教程，可以留意一下。需要注意的是敌兵中有角色会使用道具令风暴处于无法行动状态，中招后会显得比较被动。令敌人处于战斗不能状态(即除了身体外的部件弄坏)也是可以过关的，并且这种打法更值得推荐，因为其实这些参加演习的机体也是我军的，将它们击坠的话要自己赔修理费……

听阵雨说，这个基地以前包括她在内，一共有8位机师。但是在数天前，回到这里的却只有她和一个叫做巴吉(バギー)的佣兵，不过巴吉在作战中受了重伤，目前还在接受疗养。其他的成员去哪里了呢？是战死了，还是成为了逃兵？这一点阵雨也不清楚。但是岛上最近一直流传着佣兵失踪的传闻，事情应该没有想象的那么简单。目前，基地已经在重新招收佣兵，今天应该就会有几个来头不小的志愿者前来报道。来到司令部，隼希望让风暴作为队长，将新来的佣兵编成一支新的小队。尽管风暴推脱，但最后还是服从了上级的指示，而阵雨则担任了小队的副队长。准备完毕之后，前往演习场会会那些新来的佣兵吧。

Mission03 实战训练3

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

敌方一共有4台WAP，而后面会成为同伴的冠军（チャンプ）和怪眼（オッドアイ）也在里面。和上一关一样，本战依然只有风暴一人出战。一开始离风暴比较近的大众脸和龙卷风（トーネード）非常弱，可以轻松解决。本战可以很快结束，需要留意的同样是对手的异常状态道具。



回到基地，风暴最终选择了冠军和怪眼作为自己的队员，而龙卷风则被分配到了其他小队。隼将新的任务交给了刚刚结成的风暴小队，这是一个二选一的任务，一个是袭击侦查部队，另一个是狙击任务。根据这里的选择，第4和第5关的内容将会不同。

Mission04A 侦查部队强袭

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

刚刚接到谍报人员的报告，在西ペセタ郊外的平原上集结了敌方的补给部队，风暴小队的目的是前去搅乱并歼灭它们。游戏中的说明建议此关将武器调成对付车辆最有效的步枪，不过笔者实际玩下来觉得必要性不大。敌方的脱离位置B点位于地图左下，我方应该派人挡在要道上进行阻截并将它们打倒，如果敌方到达B点就会降低报酬。敌方都是输送车，所以火力非常有限，对我方造不成威胁，战斗还是非常轻松的。

战斗虽然胜利了，但是阵雨表示敌人能够如此深入到我军领地，也许是爆发大规模战争的前兆。此时有一段剧情，两个身分不明的人正在就佣兵的情况进行交谈，而经过商讨之后，他们似乎决定派擅长潜入的编号者（ナンバーズ）展开某项行动。

Mission04B 狙击作战

胜利条件	完成狙击任务并脱出
败北条件	风暴机体被击坠或经过一定个回合

昨天夜里，フリーダム机场来了敌方的战地调查团。根据谍报人员的报告，调查团今晚可能会前往ペセタ，玩家的目的是尽早赶到狙击点，利用远程攻击来消灭敌军的指挥车。任务完成后前往脱出地点，会有回收直升机来帮助逃脱，但是超过10个回合的话直升机就会回基地，因此必须在10回合前完成任务。

本次战斗只能出击风暴一架机体，不过不用担心，只要移动到狙击地点（地图右边的发光地带）就会自动进行狙击，用不着特意为风暴装备上远程狙击武器。完成狙击以后，画面左上会出现4架敌方增援直升机队，而脱出地点也会在地图上方出现。此时开始倒计时，10个回合之内没有脱离就会失败。敌方直升机会对风暴进行围堵，因此要赶到脱出地点就必须杀出一条血路。建议之前将风暴机的防御属性调为贯通，利用反击，一般都可以在到达脱离地点前消灭敌机，之后就可以放心脱离了。

回到佣兵休息室，可以看到来自《前线任务在线》里的艾莲（エレン），由于她的基地和这里规则不同，所以她的名字是真名而不是代号，代号只有在执行任务时才使用。据悉，她正在负责国境附近的侦查任务。



Mission 05A 输送车追击

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

回到司令部，隼表示敌输送部队正在グレイロック东部移动中，我方的任务是在ロクスタ沙漠对他们进行强袭并烧毁他们的货物。

一开始敌方只有下方的几辆输送车，HP少攻击力低，不过到第3回合，敌群中就会多出两台WAP，不过不用担心，它们并不强悍，但如果之前机体没有更新过装备的话还是会比较吃力。战斗胜利后可以获得远程武器ボーンMランチャー(攻2×14 命中76 射程3～5 弹数3)作为奖励，给怪眼装备上吧。

Mission 05B 补给路分断

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

本关的目的是在山岳地带阻截输送物资的敌方部队。一开始地图上主要是敌方输送车队，数量非常多。经过5个回合后，敌方的WAP会出现。虽然本关敌方数目非常多，但输送车基本上只是摆设，如果事先整备过机体，要过关还是非常简单的。过关后可以得到躯干ヴェイパー(防16 HP48 出力120 重24)，和另一路线获得的远程武器一样，它也可以在商店中买到。

回到基地，格纳库又有了新物品可供购入。基地中又来了两名候补队员，分别是复原后重新归队的巴吉(バギー)和一名代号为炼金术士(アクケミスト)的男子。不过，精明的风暴从炼金术士的言谈举止发现，他并不像佣兵，而是像一位特殊部队的精英。来到司令部，隼表示这次的任务是工场设施的防卫。作为增援，搭载了导弹的装甲车也已准备好了。

Mission 06 兵器工场防卫任务

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

本关除了要达成胜利条件以外，另一个目标是保护工场中的集装箱(コンテナ)，它们的HP只有1，被敌方一碰即毁，要尽可能多地进行保护，以降低过关后的修理费。两名候补队员外加一个大众脸，以及3台导弹车是我方的NPC。当经过一定回合以后，地图左下和右方会出现敌方增援WAP×2(左下)和装甲车×3(右)，因此记得事先要保存一定的实力。

战斗胜利后，又出现了秘密对话画面，神秘人表示"之前的那个部队"确认有两名生存者，要继续监视，另外一人听口气似乎已经潜伏在了风暴小队的身边，他会是谁呢？当这位奸细说出风暴的名字以及他身上的刺青模样时，神秘人的语气似乎变得很奇怪，他似乎以前就认识风暴，并命令奸细将风暴也归入监视范围。



前往司令部。隼表示，附近的佣兵部队已有3名同伴逃走了，他们正在ウェイン山脉的森林地带逃亡中。根据佣兵契约第58条的规定，任务以外的一切行动都被视为契约破坏，应作为逃走处理。风暴小队的任务就是把这些逃兵带回来，如果他们不投降，那就击毁WAP。在休息室可以见到艾莲，阵雨问起了她正规军中是否有关于佣兵失踪事件的流言，艾莲则表示正规军并没有就此展开调查，并且在刻意地回避此事。而风暴也发现，炼金术士并不在基地，他会去哪了呢？

Mission 07 狩り

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

本战远程兵巴吉会作为援军出战，并且可由玩家亲手操作。一开始地图上见不

到敌人，他们都隐藏在对岸，需要过河后靠近他们的隐藏地点他们才会出现在地图上。其中地图左下有两台，右下一台。注意我军不要分得太散，应该集中推进，一台一台地引出敌人再进行围歼就可以轻松获得胜利。

回到基地后先去佣兵勤务所，炼金术士还是不在。风暴问起这里是不是经常有佣兵逃走的情况，阵雨则表示这个基地不多，不过其他基地的佣兵队就经常会有这种情况发生。此时，风暴突然发现巴吉也不见了，阵雨说昨晚他去执行简单的单人任务了，不过即使如此，到现在还没有回来也有点可疑……怪眼显得很沮丧，因为毕竟那些逃走的佣兵也是自己人，他们因为害怕在战场上战死而逃走，却被自己的同伴所缉杀，这倒还不如死在战场上来得痛快。但风暴告诉她，佣兵并不是一个可以选择死法的职业，太在意死法的人是没法在战场上活下去的。

来到司令部，隼表示风暴小队的下一个任务就是把失踪的巴吉带回来。在前去执行单人任务后，他一直都没有回来，而且没有跟基地联系，因此只能作为逃走来处理，弄得不好他还可能是奸细。

Mission08 疑惑

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

一开始地图上依然没有敌人，第二回合时，阵雨发现了巴吉的机体，但是里面并没有人，并且座位上还有血迹。怪眼在附近发现了陌生WAP的脚印，似乎是追着巴吉而来到这里的，看来巴吉是丢下WAP逃命去了。此时对岸会出现3台敌WAP和4架直升机。其中靠右的3架直升机会主动向我方移动并展开攻击，而最左边的直升机则会向下方移动并开始逃走，如果被其逃走的话，就会出现敌方的增援。因此为了不扩大战线，建议一开始就安排两名成员守在地图左下附近，特别是怪眼，她的远程攻击在本关中很派用场。将左边的直升机击坠后，会发生剧情。风暴小队的队员们发现了巴吉，不过此时的他已经奄奄一息。巴



吉表示自己的导航装置发生了故障，所以迷路混进了这片森林中，然后就是被神秘的黑色巨大机体所追杀……

将剩余的敌人全部消灭后便可过关。

基地中的队员们都为巴吉的死悲痛不已，阵雨和怪眼更是在酒吧中用酒精来麻痹自己。尤其是阵雨，巴吉以前就是她的同僚，而现在，她之前所在的小队就剩下她一个幸存者了。隼给风暴小队下达了一项新的任务，此次任务是与正规军的共同作战。在フリーダム市的酒店中潜伏着敌军要人，已经被特殊部队所监视，而玩家的目的就是负责消灭周边的警卫和障碍，确保特殊部队的行动。这次任务中，候补佣兵格雷(グレイ)也会作为同伴登场，他以前是特殊部队的出色狙击手。出发前建议去格纳库采购新部件。

Mission09 市街地强袭作战

胜利条件	デルタ作战终了
败北条件	风暴机体被击坠或デルタ全灭

此战中玩家的目的是帮特殊部队デルタ去吸引武装游击队的火力，帮助デルタ完成作战。因为无法分辨地图上的机体是一般人还是武装游击队，所以一开始最好不要主动去进攻，而主动向我方进攻的机体才是游击队，也就是真正的敌人。如果错杀了一般人，那么过关后要赔偿修理费。デルタ队会向中央大楼靠近，当他们炸毁大楼执行完任务后，会回到左下角他们的初始位置进行脱离，而此时敌方增援WAP也会在地图左侧出现，因此最好一开始就有意识地将我方部队调一部分过去保护デルタ队(尽管他们实力很强，基本没

有被击坠的危险）。另外，本关中我方也有了补给车，让同伴在其周围待机的话可以回复各部件的HP，而破损的部位也会重新修复（HP为1），当然，躯干是没法修复的……在补给车周围选择“补给”指令可以补给弹药，怪眼等远程兵可以好好利用。等デルタ队脱出后，轮到风暴小队脱出，脱出地点为我方的初始位置，但如果此时脱出用直升机已被击坠的话，脱出地点会改为地图左侧，只要有一人到达就可以过关。

接下来又是二选一的任务，一是桥修复工作的防卫，另外一个是战车部队的排除。根据选择，将决定第10和11关的内容。这里建议选择B路线，不仅相对来说简单一些，而且可以获得一些物品。



傭兵が行方不明になっている件…
今度機会があれば、聞いてみるけど、
あまり期待しないでね。

Mission 10A メール河桥梁の攻防

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

メール河下流的大桥修补工程进展比预期的拖延了很久，搭载着修补材料的友军输送部队已经挺进那里，风暴小队的任务就是保护输送部队。

一开始敌方只有直升机，它们的导弹攻击对我方的输送部队很有威胁，因此一开始我方要尽快往前赶吸引它们的火力。当将直升机的数量消灭到只剩两架时，桥下的河中会出现敌增援WAP，它们的目标同样是输送车。流程进行到这里，相信我方有的机师已经习得了特技，配合特技尽快将它们击破吧。

Mission 10B 战车狩り

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

メナサ北部集结了敌军的战车部队，风暴小队的任务是在它们整备完毕之前将它们彻底消灭。依然是以装甲车辆为中心的一关，敌战车数量非常多，但实力却完全不值得一提，像风暴、阵雨这些强力角色一次攻击就可以干掉一辆。惟一可能对我方造成威胁的两辆导弹车的能力也没有想象中高。战车部队会向画面右下角的绿色地带逃跑，如果有战车逃跑那么过关后得到的报酬就会降低。本关一开始最靠上的战车为敌军的指挥车，建议最先将其消灭掉，这样敌军就会因为失去指挥而乱了阵脚，从而影响逃跑的进程，这样就可以一个不落地将它们全部消灭了。本关在难度上比A路线的要低很多，打起来非常轻松。

Mission 11A 溪谷の激战

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

最前线的パルンタ沙漠西溪谷地区的友军发出了支援邀请，那里有个别名叫做“铁屑之谷”，是两大敌对阵营的缓冲地带，纷争一直不断。由于连续不断的战斗，敌方已经陷入了补给物资短缺的状态，因此此时正是将它们铲除的绝佳时机。

一开始敌人主要集中在画面左侧，机体则主要是导弹车和直升机。经过两个回合后，画面左下和右侧分别会出现5台和2台敌方增援WAP，再经过两个回合，画面上方又会出现3台 WAP和一辆补给车作为敌增援。也就是说，在这场战斗中，我方是被敌军团团包围的。

此战中我方同样有补给车参战，不过较低的HP令其只要让敌方“摸”一下就会被击毁，因此保护好补给车是非常重要的，否则无法应付这场敌人数量超多的持久战。建议先尽快消灭画面左侧HP较低的导弹车和直升机，这样就可以尽可能地削减敌人的数量，然后再跟实力较强的WAP进行周旋。敌人中有导弹的不少，苦战在所难免。

Mission 11B 补给物资破坏

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

企业的工场中保管着敌军的补给物资，并且数量不少。玩家需要在5个回合内尽可能多地摧毁敌方的集装箱(コンテナ)。集装箱的HP只有1，可以瞬间击破。有些集装箱中隐藏着物品，右上正中的集装箱中隐藏着ヴァジェ ボディ+1(防20 HP40 出力190 重30)，左侧的集装箱中藏着回复道具，右侧的某个集装箱中藏着ヴァジェ アーム+1(防20 HP28 命中70 重20)，右下的集装箱中藏着背包チップマンク(出力20 重10)。5个回合之后，版面四周就会出现敌方的增援，其中不仅包括了WAP，而且还有直升机。注意队伍不要过于分散，建议留一个敌人先不打，等将全部集装箱破坏掉后(至少要得到ヴァジェ部件以后)再将其解决，全灭敌人后可以过关。



回到基地的佣兵勤务所，听队员们说，好久不见踪影的炼金术士终于回来了，并到处在找风暴。找到炼金术士后，他表示自己以前的确是特殊部队的成员，之所以隐瞒是因为有佣兵的规章在先。他似乎对风暴来这里前所属部队的情况很感兴趣，总是想从其口中打听出什么东西来。正当风暴要告诉他答案时，阵雨打断了两人的对话，表示司令要见风暴，而炼金术士则被派去执行其他单人任务。

来到隼处，得知我军势力下的16号码头有友军的新型WAP上陆，但是武装游击队也已经盯上了它们，我方的任务自然是保护好那些新型的WAP。出发前建议更新一下装备，格纳库中有卖霰弹枪(SG)了，给近距离系角色装备上后可以进一步丰富我方的攻击属性。

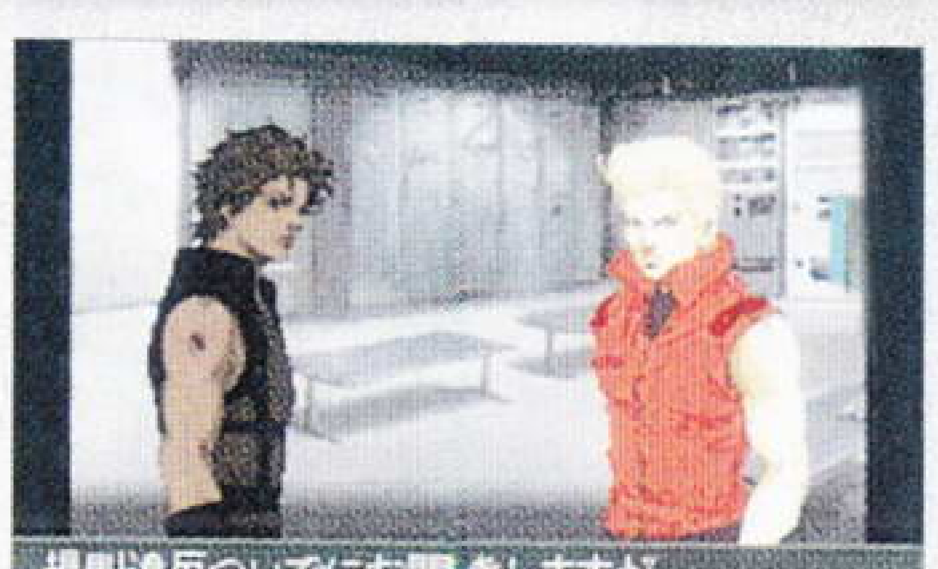
Mission 12 新型

胜利条件	输送车成功脱离
败北条件	风暴机体被击坠或输送车全灭

本关目的是帮助搭载了新型WAP部件的输送车辆脱出，敌人以装备了远程武器的WAP为中心，因此要特别留意它们的攻击范围。事先可以在格纳库中买好Chaff以提高对远距离攻击的回避率。脱出地点在地图左上方的绿色地带，输送车一共有4辆，同样可以帮我方机体补给。第2回合，脱出地点会出现4台敌方WAP，其中有两台有远程武器。因此一开始就必须把我方部队调整到脱出地点附近守候，等它们一出来就立即将它们解决。再经过数个回合，地图右下方会出现大型的黑色兵器，其识别信号与武装游击队不同，它是属于什么势力的呢？黑色机体威力强大，HP也高达300，应该尽量避免和他交手。不过由于它出来得过晚，只要注意击破武装游击队的速度，那么完全可以在黑色兵器接近前让输送车队全部逃走。

回到基地后，建议先前往格纳库补充一下短缺的物品做下准备，原因马上就会知道。

前往佣兵勤务所与风暴对话就会发生剧情。风暴发现了在基地中鬼鬼祟祟的炼金术士，他似乎正在跟某人通信。见到风暴，一向不把自己感情表露于颜面的炼金术士显得十分慌张。风暴由此推断他就是U.S.N.军派到佣兵基地的间谍。见到身分暴露后，炼金术士采用了卑劣的手段炸毁了格纳库，并逃之夭夭。此时格纳库无法使用。来到司令部接下任务后，隼命令风暴小队立即对炼金术士展开追捕。



Mission13 スパイ逮捕

胜利条件	击坠炼金术士
败北条件	风暴机体被击坠或炼金术士逃脱

从炼金术士的通话可以发现，他是在与一个代号为狮眼(グリフォンアイ)的人通信，原本炼金术士想要绑架阵雨，然而任务却失败了。本关的地形非常广阔，敌人则只有炼金术士一个，炼金术士的脱出地点在地图的右下方。一开始，我方主力均无法出动，玩家只能操纵实力非常弱的大众脸。要利用这些大众脸来打倒强悍的炼金术士是不合实际的，他们的作用在于拖住其逃走的步伐，为主力的到来争取时间。因此让他们围上去吧，就算被击坠也不要吝惜。在右边的门处有一个单格的位置，可以派移动力较高的直升机先去守着，等炼金术士攻击的话，选择防御，这样至少要3个回合直升机才会被击坠，可以有效拖住炼金术士的步伐。在大约第3回合的时候，风暴机体会出击，基本上3个回合下来就能够把炼金术士击坠。

战斗结束后，炼金术士见无处可逃，让狮眼对自己发送导弹，这样风暴也可以作为陪葬。不过不断接近的导弹热源并没有瞒住阵雨，在阵雨的提醒下，风暴及时躲避，而炼金术士则成为了炮下游魂，没有留下一点痕迹。

回到司令部，隼给大家下达了一项紧急任务。一直支持着敌方某家企业的输送直升机在ウェイン山岳地带坠落了，风暴小队的任务是立即前往坠落现场，回收直升机上的物品。由于离坠机已经经过了3个小时，因此很有可能敌方也已经派出了回收部队。

Mission14 坠落现场调查

胜利条件	击坠所有敌机且全物品回收
败北条件	风暴机体被击坠

一开始地图上没有敌人，我方可以趁机回收物品，方法是移动到白色的回收物品上方。物品一共有6个，其中左下的为躯干モスVR.5 ボディ+1(防31 HP66 出力220 重40)、左侧的为腕部ガルボMRX アーム+1(防29 HP42 命中68 重28)、中央的



为脚部クラブサン レッグ+1(防33 HP48 移16 重38)、右上的为格斗武器F-2ロングトンファ+1(攻1×27 命中80)、右侧的是令敌单体全部位防御下降的道具“アシッドボム”、左上的是令敌方攻击命中率下降的道具“スモークグレネード”。

注意不要为了贪快而过于分散兵力，否则等敌援军到来后我方就会非常吃力。当然，也不要太过集中以免影响回收进度，免得被敌人抢先回收，尤其是左上角那个。第3回合，敌军就会在地图上方出现，包括3架直升机和5台WAP，整体实力不高，除了要提防物品被它们率先回收外就没有什么难度了。

战斗结束之后，风暴小队的队员们从物品箱外面发现了一个熟悉的纹章，那是一个他们之前所见过的某个医药厂——即在1代中也有登场的坂田医药(サカタ)的纹章。在物品箱中，他们发现的并不是什么新式兵器，而是类似动物脊髓的东西。由于涉及到坂田公司的机密，因此众人决定忘记自己所看见的一切。

回到基地司令部，隼表示在和别的佣兵部队交战中败走的敌残存部队正集中在ケイディンズ密林之中，风暴小队必须立即前去讨伐他们。尽管残存部队威胁不大，但很有可能遭遇敌救援部队，所以马虎不得。

Mission15 乱人

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

一开始敌人的残余部队只有5辆军车和一台WAP，对付他们可谓不费吹灰之力。将初期的敌人解决掉后，地图左侧会出现三台敌增援，而之前战斗中出现过的神秘

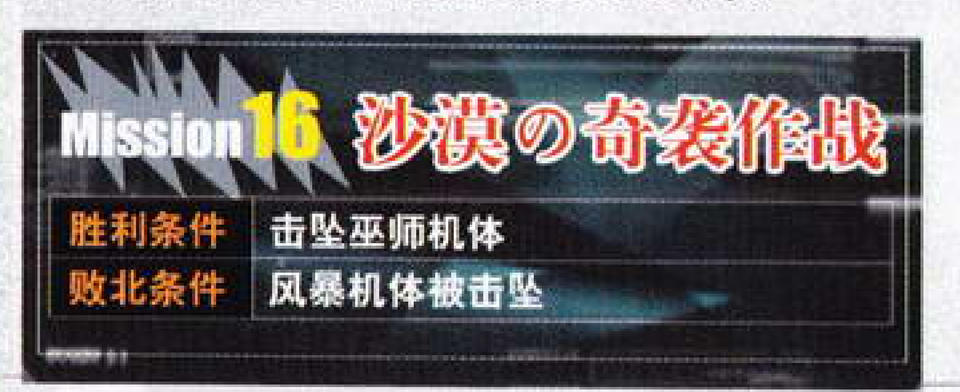
黑色大型机体也在其中。三人分别是合成兽(キマイラ)、巫师(ウィザード)和狂战士(バーサーカー)，而合成兽正是黑色大型机体的驾驶者。三人的能力值都非常高，并且狂战士会Double特技，应尽量避免和他的贴身战，而另外两人则都会Guide特技，小心别被他们集中击破某个部位。我方要做的应该是集中火力攻击其中的一人(建议巫师或狂战士)，三人中的任何一人HP降低到一定的程度，敌人就会全军撤退。如果风暴已经习得了Link攻击，那么配合特技一次进攻下来就可以将他们击退。

尽管狂战士等人没有捕获风暴小队的成员，但却得到了他们的实战数据。并且他们的下一个目标似乎是要闯入基地直接取人。



回到基地，众人准备将之前作战的实战影像交给司令，不过由于怪眼在编辑的时候做了很多华丽的效果，所以影像中风暴的雄姿要比实际夸张不少……而此时和木下勇治对话也可以打听到Link的相关讲解，不了解该系统的也可以趁此机会熟悉一下。

将影像交给司令后，司令也将新的任务交给了风暴小队。先前与风暴小队交过手的不明部队正在ロクスタ沙漠地带进行补给，此时正是展开奇袭的好机会。而当风暴问到司令的情报来源时，司令则表示这是来自我军上层的情报，是他们偶然得到的线索，说不定可以趁此次奇袭查明这支神秘武装的真实身分。



Mission16 沙漠の奇袭作战

胜利条件	击坠巫师机体
败北条件	风暴机体被击坠

此战的主要敌人除了上一关中的合成兽、狂战士和巫师外，还多了一个巨像兵(ゴーレム)，她同样是一位格斗高手，会使用Stun技能。尽管敌兵中能人不少，不过本关的目的只是击坠巫师，所以只要集中火力攻击巫师就行了。其他敌人如狂战士、巨像兵等如果HP降低到一定程度后就会撤退，当然如果想要过关后的奖金，则利用Link以及S/L大法还是可以将他们击坠的，不过必要性不大。本关中合成兽由于正在补给，所以无法移动，但他的炮台依然有作用，因此不要将战场选在他的攻击范围之内省得自找麻烦。

利用Link以及风暴的特技，击败巫师还是很简单的，如果特技频发的话，一次攻击就可以送他归西。击败巫师后，可以得到步枪PSG-5 ライフル+1(攻1×37 命中82 射程2～4)，过关后给狙击手格雷装上吧。

巫师被击败后，敌军接到命令准备撤军，然而此时巫师的驾驶舱却出了问题无法打开，没来得及脱离的他在WAP的爆炸中粉身碎骨。

回到基地的佣兵勤务所和阵雨对话，可以看到一段关于她要求风暴帮自己训练射击能力的剧情。隼已经将实战录像交给了上级，不过经过分析，发现神秘部队既不属于O.C.U.，也不属于U.S.N。不过风暴根据他们装备的强大程度来判断，认为他们背后一定有个庞大的组织。哈夫曼岛各地接二连三发生的佣兵失踪事件会与这有关吗？炼金术士应该也和该部队有所联系，但是他潜入基地的目的又是什么呢？

此时，基地突然遭到了猛烈袭击，我方大批战力均遭到了毁灭性打击。然而，存放着风暴小队WAP的格纳库却没有遭到袭击，因此风暴小队出战是没有问题的。不过风暴此时也有个疑问浮上心头，为什么单单只有格纳库没事呢？可以肯定这不是敌方的疏漏那么简单，因为这看上去明明是故意打偏的。也就是说，这是有人在故意向风暴小队挑衅。来袭者正是之前的那几个编号者，尽管风暴小队失去了巴吉，但对方也在为失去炼金术士和巫师两位编号者而难过。

Mission17 佣兵基地防卫

胜利条件	击坠巫师机体
败北条件	风暴机体被击坠

本关敌人数量不多，只有位于地图下方的4架直升机以及三位编号者。其中，直升机和巨像兵会主动向我方移动并进行攻击，而狂战士和合成兽则是站在原地不动。因此本关的打法也很明确，那就是先解决掉自动送上门来的敌人，调整完毕后再集中对付狂战士和合成兽。我方有4名NPC，分别是基地内的两台WAP和门口的两个小炮台，他们的实力比想象中的要强一些，如果运气好的话，就连巨像兵的HP也可以被他们扣除不少。等这些NPC炮灰死伤得差不多后，我方主力部队再对敌兵造成致命打击即可。击坠巨像兵可以得到格斗武器アイアンランプ＋1(攻1×41 命中90)。

接下来就是对付狂战士和合成兽了。其中威胁较大的自然是合成兽，如果被他的巨炮打中的话，不死也会丢掉半条命。其实对付他们可以不用死办法，对他们使用一个Flash即可让他们进入晕厥状态，之后就可以任玩家鱼肉了。打败合成兽可以得到プロトタイプ ボディ(防30 HP200 出400 重150)，打败狂战士可以得到格斗武器F-3ハンドロッド＋1(攻1×35 命中80)。

虽然打败了敌人，但事情显然没有结束。这些神秘机体是哪里派来的呢？在不知不觉中，风暴小队已经踏入了作为佣兵不该踏入的“雷池”。

在勤务所中又见到了艾莲，她听说基地遭到了袭击，所以前来看看情况。而她此行的另一目的则是向大家道别，因为国境视察任务已经结束了。众人感到非常吃惊，因为国境警备队的佣兵基地明明才遭到了疯狂的攻击。但是没办法，这是正规军上级的命令。

现在的任务是对遭到破坏的基地进行修复，不过风暴小队同时也得到了正有一小撮敌部队正在基地附近捣乱的消息，来者并不是神秘的编号者，而是敌军的佣兵部队。作为目前基地中惟一的战斗力，风暴小队自然无法推卸前去铲除他们的责任。出发之前记得先去格纳库整备一下，又有不少新东西上架了。

Mission18 复旧作业

胜利条件	坚持10个回合或敌全灭
败北条件	风暴机体被击坠

本战的场景依然是在基地内，而目的则和以往有些不同，变为了守卫任务，只要坚持10个回合就可以过关。每回合开始时都会有提示还剩多少回合。不过如果10个回合以内把敌人全部打倒的话，也可以提前过关。

本关的敌人虽然实力算不上特别强悍，也没有增援，但是本身数量就已经非常多，有10台WAP以及一架大型机体，并且这些机体都会主动向我方进军，因此很容易造成在基地门口被敌军围攻的现象，马虎不得。最有威胁的依然是远程兵，如果玩家觉得棘手的话也可以使用道具来提升回避率。至于大型兵器反倒像个纸老虎，只有一副空架子。如果事先准备充分并且运气比较好的话，大约6个回合就可以把敌人全部消灭，从而提前过关。



下辑还有更精彩的下半部分攻略，
敬请期待！

文 宇轩 协力 木桶 美编 咕噜



作为一款正统RPG作品，《海格力斯的荣光》无论是在剧情和画面上都做得非常出色，是近期NDS上强烈推荐的一款游戏。由于其剧情处理手法和战斗特效都与GBA时代的《黄金太阳》相似，如果你喜欢这类风格的作品，那就更没有不玩的理由了。

海格力斯的荣光 魂之证明

ヘラクレスの栄光 魂の証明

NDS				
Nintendo	RPG	2008年5月28日	日版	
1人	1Gb	4800日元	无对应周边	

系统解析

数值说明

STR	影响物理攻击力
VIT	影响物理防御力
INT	影响魔法攻击力
AGI	影响人物的行动顺序

耐性说明

每位角色都有固定的防御耐性，不过游戏中不能直接查看。防御耐性受到魔法攻击后就会被降低，同时也可以藉由魔法提升。

魔耐性	影响魔法防御力，受到火属性魔法攻击则降低耐性值。
突耐性	影响远距离武器防御力，受到水属性魔法攻击则降低耐性值。
打耐性	影响棍棒类武器防御力，受到土属性魔法攻击则降低耐性值。
斩耐性	影响刀剑类武器防御力，受到风属性魔法攻击则降低耐性值。

以太属性相克

游戏中存在着六种属性，分别是火、水、土、风、暗、光。火水土风属于低级属性，水克火，火克土，土克风，风克水。暗和光是高级属性，属于相互克制的关系，同时这2种属性也能够抵抗火水土风4种属性。克制属性的攻击力是被克制属性的2倍。

关于エーテル

以太（エーテル）在游戏中是一个拥有重要地位的词汇。本作的世界观里，所有的生物都是由“以太”生成的。游戏中以太主要被运用在了战斗方面，使用魔法时就必须消耗以太能量来发动，当然所需的MP也同样会被消耗。游戏时在上屏幕中随时都可以看到以太的能量值显示，各属性的以太值一目了然。以太的增加比较特别，战斗时每回合都会增加一定量的以太，不过由于属性相克的原因，当火水土风四种属性的以太增加时，暗属性的以太不会增加。只有消耗了四种属性的以太时，暗属性的以太才会有所增加，这和整个游戏的世界观也是相通的。在以太不足的情况下如果还要使用该以太的属性魔法，那么就会发生“逆转（リバース）”效果。逆转发生后就会消耗该名角色体内的以太使用魔法，简单地说就是消耗生命值发动魔法。魔法的威力越强，所受到的伤害也就越大。不过火水土风四种以太的回复量和消耗量基本可以持平，要小心的就是暗属性的以太了。

特技（スキル）

消费MP就可以在战斗中使用各种特技，特技的种类分为两种。一种是辅助特技，一种是攻击特技。大部分的攻击特技都不需要消耗MP，这对于擅长物理攻击的角色来说无疑是非常有利的。

技能（アビリティ）

技能是角色随机发动的特殊能力，例如反击、二次攻击等等。某些特殊的技能还需要配合装备才可以发动，如“防御”技能，就必须让该名角色装备盾牌才可以发动。



魔法与特技的强化

在使用某些特定魔法或者特技的时候，就会出现“强化”系统。咏唱时选择上面一条则是自动咏唱，能够发挥出该魔法或者特技100%的力量。选择下面一条则是手动操作，根据完成度来决定最后的攻击威力，最高为170%。下面介绍一下每种魔法或者特技属性的手动咏唱方式。



火属性 点住中间的数字，拖往四个角落相对应的数字方框。



水属性 根据画面中显示的数字顺序依次点击。



土属性 当两个魔法转盘重合的瞬间点击。



风属性 不停地点击魔法阵的中心，使其缩小。

装备的附加



本作中每位角色可以装备主武器、辅助武器（盾）、头盔、铠甲、披风、装饰品以及两个道具栏，总计8件物品。回复类的道具在战斗中电脑会自动使用，这一点比较方便。除了回复类的物品外，其余的装备基本都有“附加”效果，分别是技能（蓝色）、特技（黄色）和魔法（红色）。附加效果的发动几率都是随机的。

装备的锻制屋与炼金

打倒敌人后，可以获得各种炼金素材，将它们拿到锻制屋中进行合成，就能够得到全新的高级装备。一些旧装备品也可以通过与素材融合强化成另一种装备。而在炼金屋中，则可以通过炼金来激发装备的潜藏能力，一些看似非常弱的装备，也许会有你意想不到的强力效果。

生锈的装备



从战斗或者宝箱中可以获得名称前面带有“生锈（さびた）”字样的装备，这些装备的能力值比较低。拿到城里的“研磨屋”去，让师傅进行加工改造后，就可以回复原来的能力值，比起刚拿到手的时候可是有了飞跃性的提高。

关于OVER KILL

战斗中将敌人打倒后，将会分为两种状态。一种是“击倒状态”，另外一种是“死亡状态”。在一回合的战斗中，给予敌人超强的杀伤，或者是先将敌人的HP减为0再攻击，就会形成“死亡状态”。死亡后的敌人会分解成以太为我方回复，杀死敌人的该名角色还会回复少量MP。将敌人的生命值减为0后就会进入“击倒状态”，此时的敌人无法行动，某些拥有“复活”技能的敌人则会再度复活。进入击倒状态的敌人，如果在当前回合不杀死它，在进入下回合的时候就会消失。

前列与后列



战斗中敌人双方分为前列与后列，每一列限制5人。前列的人物可以直接攻击敌人，也会受到敌人的直接攻击。而后列的敌人无法直接攻击，也不会受到敌人的直接攻击，并且带有回复MP的效果。

神殿与普罗米修斯像

游戏的世界各地都建立着奥林匹斯众神的神殿，来到神殿中对着神像祈祷，就可以获得特技的火种。将寄宿在体内的火种修炼到一定等级，就可以习得相应特技。城镇里的魔法屋地下，还存在着普罗米修斯（プロメテウス）的雕像，对着雕像祈祷，就可以获得魔法的火种。

剧情流程



“你要离开村子吗？那么，给你这个。你要好好保管哦。”

少女这样对少年说着，交给他一片青色的羽毛。

少年拍打着用蜡和羽毛制造的翅膀，飞向了天空。他激动地越飞越高，却没注意到越靠近太阳，翅膀上的蜡就被烤得越软。终于，他的翅膀融化了。

在他意识的最后，他只知道自己在坠落，坠落……

“站到台上来吧，海格力斯。”老人说着转过身来，“没多少时间了。”

他的声音充满了疲惫，却透露出无法掩饰的期待和激动。对亲人的思念让他忘记了神的教诲，而宁愿做出违背神意愿的事。他不会知道，自己的决定将会带来如何的后果。

而我们的故事，也就这样开始了……

第一章 寻找记忆的旅程

在克雷塔（クレタ）岛的海边，一位少年刚刚从昏迷中清醒过来。为了搞清楚自己现在身处何处，他向着岛上树林的深处走去。刚走了没多远，一个士兵追着一个少女就朝这边跑过来了。从他们的对话中大概能够听出事情的原委——这个士兵新买了把剑，但是少女却把剑偷走了，理由是这把剑是她父亲的遗物。眼看着少女慌不择路地朝着自己冲过来，闪避不及的主人公和她一起掉下了悬崖。但出人意料的是，少女竟然毫发无损，而主人公似乎也完全没什么大碍。



两人交谈后才得知对方和自己一样，也有着不会死亡的体质。这位名叫洛可斯（ロコス）的少女当即决定和主人公一同前去寻找不死的秘密，顺便也帮主人公找回记忆。为了感谢与主人公命运的相遇，她把父亲的剑送给了主人公使用。不过，让他们很在意的是，森林中的妖精们坚持说主人公是英雄海格力斯，因为他身上有着海格力斯的灵魂……



按照妖精们给出的建议，两人开始向遥远的奥林匹斯山进发，希望无所不知的神能够为他们的疑惑做出回答。在半路，他们看到了一个同样是不死身的青年被士兵当成魔物追捕，为了掩护同类，洛可斯故意告诉了卫兵相反的方向。





来到港口城市克诺索斯（クノッソス）后，两人希望能够坐船前往离奥林匹斯较近的斯巴达，可是却由于没有许可证而不被批准上船。此时，两人刚才帮助过的青年突然出现并拿出三张通行证帮他俩解决了麻烦。道谢之后，他告诉我们他的名字叫做修基恩（シュキオン），同样是拥有不死之身的人。在听说了两人的目的地后，修基恩决定加入队伍中，和他们一同前往奥林匹斯。

就在那天晚上，主人公似乎梦到了自己的过去……



流程

1.一开始只需要按照系统提示来做就可以了。洛可斯加入后会有一场教学战斗。之后在森林中转两圈才会出现剧情并开通道路。

2.进入小さな村，在出口处发生剧情并获得战斗指南书和2000D。此后可以在辞典中查看各种战斗名词的解释。

3.来到クノッソス后，在码头的小屋发生剧情，之后返回城中，再去宿屋发生剧情。第二天再次来到码头，即可坐船出海。



要点

1.在森林中三只妖精加入时，可以将她们身上装备的道具神秘の石取下来变为己用。

2.进入クノッソス之前可以先在大地图上找到海神波塞冬（ポセイドン）的神殿，在里面对神像祈祷可以获得技能火神，而与旁边的妖精对话可以学习技能强化。

3.在クノッソス推荐购买4个幸运のお守り，以后可以为其附带MP消费减半的能力，推荐人手一个（エリス加入时身上就有一个，不用买）。另外，不要忘记咒术屋地下的魔法火种。

4.在城中的民居内，调查柜子可以获得各种物品。但是一旦拿取，主人公的幸运值就会下降，影响技能的发动几率。建议不是很珍贵的物品就不要拿了。

第三章 少女的秘密

在船上大家谈论起了各自的身世，原来洛可斯和修基恩虽然都是不死身，但他们的父母却都是常人。这说明他们不死的原因并不是因为他们是英雄——英雄的父母中至少会有一位是不死的神。虽然被妖精称作海格力斯，但是主人公却连父母的情况也一点都想不起来。由于无法确认主人公就是那位著名的英雄，而且挂着英雄的名字也不方便行动，主人公给自己暂时取了另一个名字。当然，拒绝了洛可斯的“海斯力格”之类的建议。



打倒了海上的怪物，主人公一行也结识了名为艾乌多洛斯（エウドロス）和帕特洛克洛丝（パトロクロス）的两位士兵。由于船只受损，不得已开到了附近的拉科尼亚（ラコニア）去做维修。那里正好是船长加兹斯（ガズス）的故乡，他为了报答众人拯救了他的船而邀请大家去他家做客。在加兹斯的家中，他可爱的小女儿芙萝拉（フローラ）和大家很快就混熟了，并带着三人去参观了她的小秘密——藏在后院的漂亮小花。但是洛可斯告诉她这花已经被摘下来，很快就会枯萎的，芙萝拉顿时变得心神不宁起来，叮嘱大家一定要保守秘密之后就跑掉了。

赶着要回国的艾乌多洛斯两人借了小船先行离开，而主人公他们则留在了加兹斯家休息一晚。当晚主人公再次梦到了过去，准备离开村子的自己从一个少女手中接过了一片青色的羽毛。但是梦境被一阵急促的钟声打断，大家都被吵醒了。加兹斯船长焦急地告诉三人，说芙萝拉不见了。预感到事情不妙的洛可斯立刻跑去检查了芙萝拉的“秘密”，果然那朵花已经不见了。把这个秘密告诉船长后他大惊失色，扔下一句“芙萝拉在废坑”就跑了。众人跟着他追上去，来到了一个废旧采掘场。加兹斯说这个地方曾经盛产塔波斯石，而芙萝拉的月光之花只能在这里生长，她一定是为了让花儿继续盛开才偷偷来到这里的。在最底层众人果然见到了被怪物包围的芙萝拉，打倒怪物把她救出来后，众人也平安无事地离开了这个危险的地方。

回到村中，为了感谢众人，加兹斯船长很干脆地把他的所有宝物都送给了大家。看得出来，他把女儿看得比什么都重要。在他家里好好休息了一番后，第二天众人登上了已经修理完毕的船，再次出发。

流程

1. 在船上为主人公改名后会发生连续5场战斗和1场BOSS战，期间不能存档，很是令人厌烦。エウドロス和パトロクロス将作为临时同伴加入，两人的攻击力和魔法威力都很强。
2. 到达ラコニア后先去船长ガズス家，然后在村中逛逛。发生船长与エウドロス两人对话的情节后，去船长家与女佣对话，然后去道具屋，再回来与女佣对话，之后就可选择休息。半夜发生剧情后，先走到村子出口，再回到船长家后院，之后就可以离开村子。
3. 来到废坑后船长会加入。在废坑中前进至地下3阶，会发生一场强制战斗。在BOSS战前，船长会离开队伍，只剩我方三人进行BOSS战。
4. 回到村子后可以进入仓库拿取宝箱。之后与女房对话选择休息，第二天去码头便可继续出海。

要点

1. 海上BOSS章鱼怪（クラーケン）的弱点是风，攻击方式中以单体水属性的海龙卷最为强力，不过由于速度较慢，战斗并不困难。临时加入的エウドロス建议直接用物理攻击，其他人用风魔法便可以很快结束战斗。
2. 前往废坑的路上可以进入神的使者赫尔墨斯（ヘルメス）的神殿，洛可斯可以学会偷盗技能。用此技能在敌人身上可以偷得大量锻冶用的素材，平时可以多注意收集。
3. 废坑BOSS双头犬（オルトロス）的弱点是水，其特点是会不断放出分身。利用其分身HP很少的特点，每回合用水魔法攻击都可以造成OVER KILL并补充MP。这样只要一个人负责消灭分身，另外两人直接攻击BOSS就可以了。

第三章 另一个海格力斯

再次打退海上的怪物后，众人终于平安地到了斯巴达（スパルタ）。在城中休息的时候，他们听到了很多关于英雄海格力斯的传闻，说是有人冒充大英雄，还因为吃饭不给钱而被关到牢里去了。众人商量了一下，觉得还是去见一下那个冒牌货比较好。经过一番周折，修基恩总算以一条项链的代价买通了监狱守卫，进入了牢中。见到那个自称海格力斯的强壮男子后，众人才得知他也失去了记忆。据他回忆，自己似乎是睡了很长的一觉，之后以前的事情就都不记得了。但是，他很确信自己在梦中曾看到过一个男子让自己赶快站到一座石台上，并称呼自己为海格力斯。当然，自己是不死身这一点也给了他自信。随后，他竟然强行冲出了牢房，并害得大家也成了他越狱的共犯。在因为担心而赶来的加兹斯的帮助下，众人好不容易才从一条废弃的处刑穴里逃了出去。

在加兹斯的带领下，大家安全地逃到了一处废墟。他介绍说这里叫塔波斯（タボス），但是在20年前已经被众神之王宙斯摧毁了。因为对于人类来说，利用以太来使用的魔法是一种过于强大的力量了，而塔波斯正是制造以太的装置。





洛可斯听了立刻担心起来，因为她自己就经常使用魔法，不知道会不会遭到神的惩罚。海格力斯倒是一点也不担心，因为他是神的儿子。看他如此有自信，洛可斯再也忍不住了，把主人公的真实身分以及妖精们的话都说了出来。这下搞得海格力斯也糊涂了，听说主人公等人准备前往奥林匹斯，他决定跟大家一起去寻找自己的真实身分。而加兹斯船长也把自己的身分告诉了大家，原来他是著名英雄代达罗斯（ダイダロス）的弟子。代达罗斯为雅典王家保管塔波斯，但是雅典国王害怕遭到众神的惩罚而下令禁止塔波斯的研究，并把代达罗斯和他的弟子们统统放逐。现在他只要一回雅典就会被追捕，只好在遥远的地方生活了。至于代达罗斯本人，则在被放逐之后就消失在了世人面前。此时本应早就损坏了的塔波斯突然震动起来，众人立刻决定进入内部去一探究竟。



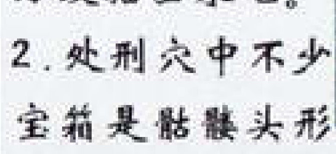
流程

1. 在海上发生连续战斗，并再次与BOSSクラーケン交手。
2. 到达スパルタ后，先进入食堂，再与スパルタ南地区左边的士兵对话。之后与神殿前的巫女对话，再去道具屋，最后第二次和看守的士兵对话即可进入监狱。
3. 在处刑穴，ヘラクレス会成为同伴，而ガズス则再次成为临时同伴。此地没有BOSS战，但是快到出口的时候会发生两次强制战斗，敌人由大量杂鱼组成。

要点



1. スパルタ的设施比较齐全，其中天后赫拉（ヘラ）的神殿和咒术屋地下的火种一定不要忘记。另外这里出现了炼金屋，把幸运のお守り的MP消费减半能力发掘出来吧。
2. 处刑穴中不少宝箱是骷髅头形状的，不要遗漏。而过桥后不远处的几个宝箱要交替踩下图中的机关才能拿全。

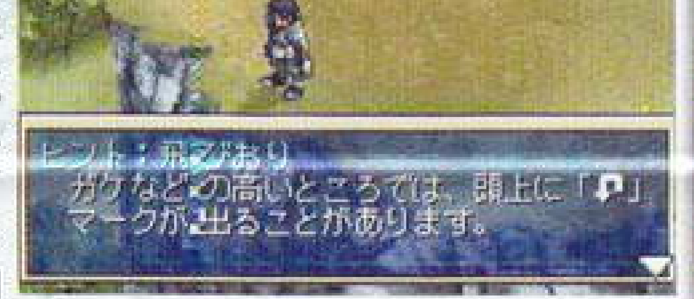


第四章 塔波斯与克拉西斯

在塔波斯废墟的最下层，众人惊讶地看到了一个同样拥有不死身的失忆少女爱丽丝（エリス），与她在一起的名为赫隆（ヘロン）的男子则与加兹斯一样同是代达罗斯的弟子。他来这里是为了确认塔波斯是否还在运作，因为近日就发生了宙斯再次降怒于一处尚在运作的塔波斯的事件，而且还牵连到了附近的城市科林多斯（コリントス）。神的做法过于残酷了，如果世界上还有塔波斯在运作的话，恐怕还会有更多无辜的人被牵连进来。听到赫隆这么说，加兹斯立刻决定和他一起去寻找剩下的塔波斯并且将其破坏。



至于爱丽丝，则是赫隆在科林多斯的废墟中发现的。她大概是因为受到了爆炸的冲击而失去了记忆。由于有着相同的体质，修基恩建议她和大家一起去奥林匹斯。爱丽丝当即同意了，因为她很中意长得很帅的修基恩……



在前往奥林匹斯的路上，众人来到了名为米科奈（ミケナイ）的村落。加兹斯走之前曾说过和他同为弟子的阿鲁（アル）就在这里，拿着他给的介绍信，众人找到了阿鲁的家。在他的朋友果安（ゴアン）的带领下，众人见到



了阿鲁，但是他却如同没了灵魂一般，对人们说的话毫无反应。果安说他持续这个样子已经好几天了，随后又带着大家来到地下室参观一个叫做克拉西斯（クラシス）的装置，这是由代达罗斯在被雅典放逐后制造的，用途不明。阿鲁在使用过这个装置以后，人就变成那样了。果安希望找到加兹斯，因为他认为船长可能可以修好这个装置，说不定阿鲁也能得救。

离开阿鲁家后，修基恩不禁感叹起命运复杂。但是现在考虑跟目的地无关的事情也没意义，众人继续踏上了前进的路。

流程

1.在大地图上前进至崩坏したタポス，剧情后一直下到底层并发生BOSS战，之后最后一位同伴エリス加入。

2.向东北方向走，来到ミケナイ后前往北地区左上角蓝色房子，之后进入地下室，然后就可以离开。

要点

1.在タポス地下5阶与BOSS修普诺斯（ヒュプノス）的战斗非常简单，推荐主人公加攻击力后每回合消灭它的小分身，修基恩负责回复，其他人针对BOSS的火属性弱点猛攻。

2.在ミケナイ道具屋将2000D交给老板娘，可以获得一件不错的装备手编みのマフラー。此外，魔法火种在炼金屋的地下。而村子外面还有一个农业女神得墨忒耳（デメテル）的神殿。



第五章 天界的试炼

在前方的战士草原，众人惊讶地发现了大量和阿鲁症状相同的士兵，而且他们竟然都有着不死之身。在马上就要穿过草原时，众人不



小心中了陷阱。幸好制造陷阱的不是别人，正是曾在船上一起战斗过的艾乌多洛斯和帕特洛克洛丝。为了表示对命运的感谢，他俩提议众人去见见他们的首领，著名英雄阿喀琉斯（アキレス）。

刚一见面，这位大英雄就发现了主人公身体里的海格力斯的灵魂。但是，在这个自称海格力斯的男子身上也有同样的灵魂。作为半人半神，阿喀琉斯也没办法断定到底两人中哪一个才是真的。随后，他对准备去奥林匹斯的众人提出了一个请求，希望大家能把他的“命运之人”带来见他。那个人是雅典的公主，名叫皮娅萨（ピアザ），而她正是打开通往天界之门的关键。现在她被她的未婚夫迪洛斯（ディロス）将军关在了雅典城外的一座高塔里，因



为她并不想和将军结婚。由于众人要想去天界找神的话也

需要皮娅萨的帮助，所以就答应了阿喀琉斯的请求。之后，阿喀琉斯带领军队奔赴东方的



特洛伊（トロイ）战场，而帕特洛克洛丝临走前告诉大家，迪洛斯将军也使用了不死的士兵……

闯到远古之塔顶上后，众人见到了这位皮娅萨公主。虽然已经说明是来救她的，但是她并不相信。洛可斯把希望她能帮助大家通过天空之门的请求说出，并把两个海格力斯的情况告诉了她。看到她还在犹豫，无奈之下，海格力斯只好先把她打昏，然后准备就这样把她运出去。在解决掉赶来增援的卫兵后，公主醒了过来，不过这次她干脆地答应了主人公的请求。于是，众人仗着有不死身，竟然直接从窗口跳了下去……

经过长途跋涉，一行人终于来到了奥林匹斯山下，皮娅萨带领大家来到了通向天界的入口——天空之门。这里只有纯正的雅典王室血统才能将门打开。通过大门，众人登上了前往天界的道路。但让大家没想到的是，道路的尽头却还有一扇更加巨大的门。此时主人公和海格力斯似乎都想起了什么，原来那是英雄海格力斯本人曾经到过这里进行试炼的记忆。正说着，一群妖精突然出现，边说着“这是神的命令”边把两人推到了门里。于是，两个拥有海格力斯灵魂的人开始了试炼。通过试炼，两人平安地回到了同伴们身边，却还是无法确认到底哪个是真的海格力斯。不过洛可斯倒认为就维持现在这样也不错，毕竟两个人都是同伴。

来到女神的面前，众人迫不及待地向她问起了心中的疑惑——“自己到底是什么？”但是，女神却没有直接回答，而是让大家证明行善之道。没给众人更多说话的机会，她就将众人送回了地面。虽然很不甘心，但是众人只得暂时放下这件事，先去完成与阿喀琉斯的约定，将公主护送到他所在的特洛伊战场。



流程

1.通过战士の草原之后出现剧情，之后直接到达テッサリア。在这个村子整顿完毕后，向上走即可来到いにしえの塔。来到塔顶打倒BOSS即可救出公主。

2.前往天空の门发生剧情，在天界の回廊一直走上去，就会进行主人公与海格力斯的试炼。在这里两人要连续挑战目前为止出现过的四个BOSS，难度很高。至于打法可以参照原来的。完成之后继续向上走，来到神殿发生剧情之后即可完成天界的内容。要注意在天上这段时间都是不能存档的，打的时候要小心一些。

要点

1.战士の草原的敌人有不死（アンデッド）技能，死亡后会在回合结束时自动以少量HP复活。可以在一回合内把它们全部消灭，也可以用OVER KILL直接消灭。

2.いにしえの塔中，每层都需要打开机关才能继续前进。非常简单的谜题。

3.BOSS斯芬克斯（スピンクス）的厉害之处在于必定对物理攻击进行反击，且能模仿我方使用过的任何魔法（不能模仿技能）。因此推荐用物理攻击为主要进攻手段，最好留一到两个人站在后排专职回复和复活。不过也有一种很极端的战术，就是用消耗单属性以太666的最高级攻击魔法对其进行攻击，之后它也会用此招进行反击，但是以太数量不够，所以它会受到巨大伤害，甚至直接毙命。不过在使用这种战术前，一定要为自己加好魔防，以应对它那威力巨大的反击。

4.在前往ふもとの村的路上，如图所示的地方有隐藏地点，里面可以拿取宝箱。之后一定要进入村子进行休整，因为以后这里的设施就会被破坏了。



5.ふもとの村的上面，有众神之王宙斯（ゼウス）的神殿。

第六章 不死的士兵

向东边的特洛伊前进的路上，众人发现前几天还经过了的一个小村庄已经被破坏了。村民们说破坏村子的军队正是向东离开的，劝大家一定要小心。而且，那是特兰提亚（トランティア）的军队，而那支军队的将军传闻正是英雄海格力斯。众人本来就想狠狠教训破坏村子的人一顿，听到这个消息，更加想要与那个将军会会面了。

在前方不远处的小镇多利斯科斯（ドリスコス），众人再次发现了不死的士兵。正从战场上逃跑的卫兵告诉大家，这些不死士兵就是敌国特兰提亚的军队。为了搞清楚破坏村子的是否就是它们，众人找到了一个秘密的地下洞窟进行调查。没想到在那里大家竟然碰到了海格力斯将军，他告诉众人，破坏村子的确实是自己的部队，但并非自己的命令。他请求大家帮助他破坏制造不死士兵的元凶——克拉西斯，而利用它制造不死士兵的正是皮娅萨的未婚夫迪洛斯将军。由于制造不死士兵违背了天意，所以破坏它应该就是行善之道吧。众人这样想着，开始和海格力斯将军联手搜索克拉西斯。



在洞窟的深处，大家果然发现了克拉西斯，这个装置竟然是用怪物的灵魂来制造不死士兵的。在破坏了机器，并将怪物打倒后，众人想起了在阿鲁家的地下室里也曾看到过这样的装置。而且，如果说已经确认存在有两台的话，那么肯定还有更多没确认的克拉西斯存在。如果把世界各地的克拉西斯都破坏掉，能不能证明自己的善呢？

回到城镇里，早就已经死亡的士兵们终于可以安息了，但是迪洛斯将军却还在为他的“神性兵”的消失大呼小叫。海格力斯将军上前怒斥他玩弄人命，擅自使用克拉西斯如此可怕的装置，罪大恶极。在看到他朝思暮想的皮娅萨公主还活着以后，迪洛斯留下一句“就算失去了一切也要娶到公主”便落荒而逃了。

流程

1.返回ふもとの村，现在这里只有宿屋和道具店还在开张，有需要可以进行补给。

2.来到ドリスコス发生战斗，之后向村子右上方的秘密基地进发。现在村子里是会遇敌的，各种设施也都关闭着。

3.在ディロスのアジト地下2阶会发生BOSS战，将其打倒后发生剧情，回到村子里全部的设施都开放了。休整完毕后就可以继续向东前进。

要点

BOSS美杜莎（メドゥーサ）会使用石化攻击，而且一回合行动两次，再加上旁边两个不死系怪物会用回复魔法，打起来还是比较麻烦的。推荐先把杂鱼消灭，然后用火属性魔法攻击BOSS的弱点，而物理型角色专心回复，并且给其他人提升状态。

第七章 陨落的英雄



在向着特洛伊战场前进的路上，众人正好碰到了特兰提亚军的移动军事要塞——一座巨大的木马。皮娅萨当即谎称自己是什么同盟国的公主，是来传达海格力斯将军的口信的，现在要登上木马跟他们一起到特洛伊去给将军做汇报。可怜的特兰提亚士兵被她吓到了，只好答应让众人乘坐木马。只不过，管辖这座木马的似乎不是海格力斯将军，而是另外一位叫亚贡（アゴン）的将军。

在登上木马之后，众人竟然在里面发现了神性兵和克拉西斯。为了证明自己的善，众人毫不犹豫地将装置破坏并打倒了装置中的怪物。向之后赶来的海格力斯将军汇报了这件事后，他解释说亚贡这个人本来就心怀鬼胎，没想到这次竟然想把克拉西斯藏在木马里带出去。而后，众人也大概猜到了为什么英雄海格力斯的灵魂会分成三份，进入三个人的体内——那一定是某个地方的克拉西斯使用了海格力斯本人。虽然不知道是谁做出这种事，不过只要一直追查克拉西斯，总有一天会明白的吧。众人不由得加快了木马前进的速度。

在路上偶然碰到了帕特洛克洛丝，原来希腊军队已经被特洛伊的不死士兵打败了，只有阿喀琉斯还留在前线等着众人把他的命运之人带过去。赶到前线后，众人看到了一脸疲惫的阿喀琉斯，就算是英雄，面对不会死亡的士兵也会感觉到棘手吧。海格力斯将军先行潜入城中寻找克拉西斯，而阿喀琉斯则向皮娅萨询问起了关于自己命运的事。原来特洛伊的预言者卡珊德拉（カッサンドラ）曾经预言，皮娅萨会改变阿喀琉斯的命运，因此他才会称公主为自己的命运之人。但是，皮娅萨也完全不清楚自己会如何改变大英雄的命运。此时阿喀琉斯因为过度劳累而昏倒，众人留下皮娅萨照顾他后，潜入城中寻找卡珊德拉问个究竟，顺便也要把克拉西斯找出来破坏。



利用木马强行攻破城门后，众人发现城里到处都是不死士兵。躲开它们来到城堡前，一个全身包裹在黑色铠甲里的神秘男子挡在了众人面前。但是，众人从他身上感觉到的灵魂，正是之前自称是阿鲁朋友的那个果安。而此时海格力斯将军赶到，并指出这个人其实就是已经被剥夺将军资格的亚贡。在看到修基恩后，亚贡突然对他说出了含义不明的话，“跟我一起来用克拉西斯把我们的世界夺回来”。但是修基恩完全不理解他在说什么，自然也不会答应。在海格力斯将军追着亚贡离开后，众人继续把精力放在了寻找卡珊德拉上。

在地下的密室中众人破坏了克拉西斯，而被用做实验体的怪物正好就是卡珊德拉变成的。她的预言之力太过强大，所以众神才对她下了诅咒，只要是相信她预言的人都不会有好下场。由于没人再相信她，所以她越发痛苦、绝望，才会变成怪物的样子。赶到这里的阿喀琉斯和皮娅萨表示愿意相信她的预言，并请她解释皮娅

萨是如何改变阿喀琉斯命运的。而卡珊德拉被他的信任所



感动，希望立刻告诉他另外一个关系世界安危的重大预言。此时亚贡突然出现并向阿喀琉斯发动了攻击，准确地攻击了大英雄惟一的弱点——“脚跟”后便逃之夭夭。此时皮娅萨终于明白预言的内容，因为正是自己小时候不懂事，把阿喀琉斯的弱点告诉了亚贡，就在那个时候她就已经改变了他的命运。阿喀琉斯并没有责怪她，在说出雅典城藏有一个秘密之后，便化作无数以太飞向了天空。

失去了能够信任自己的人，卡珊德拉非常失落，但是她还是在众人的催促下把世界灭亡的预言说了出来。不过，正如她自己所言，这预言没人能够听懂。接下来，海格力斯将军再次独自去寻找并破坏克拉西斯，而他走的时候留下的话非常让人在意：“在亚贡的身上能够感受到神的灵魂，而你，修基恩，你也一样。”



流程

1. 向东前进一段路程就会碰到木马，剧情后来到内部破坏クラシス并发生BOSS战。之后转移到甲板上进行多场对杂鱼的连续战斗。
2. 从营地向南走来到トロイ城门口，然后返回营地，就会出现木马攻城的剧情。
3. 在トロイ城内最深处发生剧情后，进入左边的塔内，进入地下通路并在尽头发生BOSS战。

要点

1. 木马内BOSS是合成兽奇美拉（キメラ），其特点是一回合行动4次，会使用混乱攻击、直接对后排攻击等。只要给我方队员都提高魔法耐性，那么它的任何攻击手段均不会构成威胁。
2. 进入トロイ城之前，旁边会有一个阿波罗（アポロン）的神殿。
3. 在トロイ城内是会遇敌的，而与场地中一些神性兵靠近后也会发生战斗。这里各种设施还算齐全，不要忘记利用。另外，特洛伊的英雄赫克托耳（ヘクトル）会出现在一场随机遇到的强敌战中。
4. BOSSプロファシス每回合会行动3次，其最大的特点是受到任何攻击均会改变弱点属性，只有每回合刚开始攻击的第一人能够准确针对其弱点进行攻击。利用这一点，可以给魔力最高的爱丽丝装备ヘルメスの羽，力求每回合都让她第一个行动，针对弱点属性给予其重大打击。至于其他人可以不参与进攻，毕竟BOSS的HP不多。
5. BOSS战后，可以从右边的塔下去，路上能拿几个宝箱。而BOSS所在房间还可以继续向里面走，深处藏有强力装备。

第八章 河流与大海之神



离开特洛伊时，皮娅萨决定回到雅典城去调查阿喀琉斯所说的秘密，而失去了首领的帕特洛克洛丝则成为了公主的护卫。其他人希望继续寻找克拉西斯，或许这样就能读懂卡珊德拉的预言。此时修基恩建议出海，他自从跟亚贡接触以来一直觉得出海会有什么收获。来到港口后众人得到了几个坏消息。亚贡恢复了将军的官职，加兹斯和赫隆被他下令通缉，而海格力斯将军则被亚贡恶人先

告状，失去了将军的资格。根据一个少年的警告，众人放弃了登上亚贡手下船只的念头，而跟着他来到了城外的一艘海贼船上。在打倒了船上的海贼后，少年立刻开始大肆搜刮海贼的宝物。众人无意中在他身上发现了很多类似证书的东西，少年说这是英雄之证。听到这句话的海格力斯突然想起了什么，似乎在以前他弟弟伊皮力斯（イピクレス）也为他做过英雄之证。于是他坚持认为少年就是他弟弟，不过少年拒不承认就是了。

回到甲板上之后，海贼船的船长也出现在了众人面前。少年介绍说这是著名大海贼德克雷奥斯（デクレオス），修基恩似乎听说过这个名字。而德克雷奥斯看到修基恩后惊喜不已，用自己的力量帮助他恢复了全部记忆。之后两人一致认为要去某个地方，并对众人说到了那里就可以向大家解释一切，包括他们与亚贡的关系。



在大海上众人看到了一只巨大的怪物正紧紧跟着他们的船，不禁吓了一跳。修基恩介绍说那是河流与海洋之神俄克阿诺斯（オケアノス），是来迎接他们的。随后船只停靠在了一座叫做基普罗斯（キプロス）的小岛上，众人来到了岛中央的俄克阿诺斯神殿。在神殿中央的水池里，修基恩向同伴们讲述了他所回忆起的一切。在远古时代，以宙斯为首的新生神与他父亲和另外十一位泰坦神展开了漫长的战争，胜利的天平偏向的是新生神的一方。为了挽回败局，旧神们使用了一只名为迪蓬（デユボーン）的巨大怪物作为最终兵器。但是他们当中有反对使用迪蓬的人，俄克阿诺斯就是其中之一。为了借助俄克阿诺斯的力量打倒迪蓬，宙斯跟他约定，在新神取得战争胜利后，不会把他封印到大地的尽头去，而是永远保持他的神位。俄克阿诺斯艰难地打倒了迪蓬，但是宙斯却违背了诺言。他把俄克阿诺斯的身体沉到海底，灵魂则分割成三份投入力量弱小的人类体内。这三个人就是修基恩、德克雷奥斯以及亚贡。恐怕亚贡的企图，就是想利用克拉西斯把三份灵魂重新合成，恢复远古巨神的力量，向宙斯复仇。

虽然修基恩弄清了他的身世，但他依然决定继续和大家一起旅行，绝不会让亚贡得逞。在提到洛可斯究竟为什么要坚持说自己是男人的时候，她只说那是父亲的遗言，让她作为男人活下去。回到海贼的据点，众人正在商量接下来该去哪里的时候，少年发现一位侍女昏倒在附近，嘴里还在不停地念着皮娅萨的名字。众人立刻决定赶往雅典城，一方面是担心公主，另一方面也想知道阿喀琉斯所说的雅典的秘密到底是什么。



流程

1. 离开トロイ城时发生剧情，之后去海边的小屋，然后就可以出城。
2. 向南走进入港口城市，到码头发生剧情，之后就可以离开。接下来向东走，进入山崖边的海贼船。打倒3批敌人后回到甲板发生剧情。
3. 在オケアノス神殿，走到尽头就会发生剧情。之后修基恩会获得部分火种。

要点

1. 进入港口前，城外有一座战神阿瑞斯（アレス）的神殿。
2. 在海贼船上和オケアノス神殿里，都有巨大的黑色宝箱是不能打开的。

第九章 真实的预言

在雅典（アテナイ）城，众人直接把海贼船停在码头，差点被士兵逮捕。还好帕特洛和克洛丝两人及时出现解除了误会，并让大家赶快去城里与皮娅萨见面。来到已经以女王身分即位的皮娅萨面前，大家



还没来得及叙旧，就发现卡珊德拉也来了。原来，她大概知道了阿喀琉斯所言的雅典城的秘密指的是什么，那就是前代雅典国王关押过她的密室。在那里连神都无法涉及，而阿喀琉斯曾经在那里见过她，也正是在那里，她给阿喀琉斯做了预言。说着卡珊德拉打开了机关，一条通往地下的密道出现在众人面前。她打算在那里把关于世界灭亡的预言完整地告诉大家，在那里是众神无法监视的。



在最下层，众人赫然发现密室地下有着大量塔波斯石。但是现在不是关心这种石头的时候，卡珊德拉把预言再次说出："如果迪蓬复活，世界将会灭亡；必须破坏各地的塔波斯，迪蓬的复活需要它的力量。"听完预言后修基恩想到众神降怒于塔波斯一定是为了阻止迪蓬复活，但卡珊德拉否定了他的说法。在她看来，众神只是想要否定人类的存在罢了。洛可斯甚至还想到，现在世界上有这么多个海格力斯存在，大概也是为了阻止迪蓬复活吧。此时的她终于也不再执着于自己的性别，甚至不再关心自己为什么不死，对她来说重要的不是过去而是未来。皮娅萨则以女王的名义对各位下了命令。首先，利用雅典的国力来寻找世界各地的塔波斯。其次，追查亚贡的下落并报告。最后，解除对加兹斯和赫隆的通缉令，派艾乌多洛斯他们去找到船长并保护他。随后，她赶往海贼船，去见那位名叫阿米塔丝（アミタス）的侍女了。

回到船上，众人听说德克雷奥斯提供了一条有价值的情报——在比布罗斯（ビブロス）镇有塔波斯。送走皮娅萨她们后，众人掉转船头驶向南边的比布罗斯。



流程

1. 在船上仍然会发生多场战斗，但最后没有BOSS。

2. 进入アテナイ城后，在正上方的宫殿尽头发生剧情，之后进入地下密道，在地下6阶会有一场BOSS战。打倒它之后回到船上，剧情过后去城里的锻冶屋再返回，就可以继续出海。

要点

1. アテナイ城里设施非常齐全。宫殿左边有雅典娜（アテナ）的神殿，里面可以拿到每个角色的最强特技。

2. BOSS オイジス的特点是每回合变出5个分身，且位置完全改变。推荐打法是通过装备来调整行动顺序，魔攻最高的放在前两个行动，以横一列的风魔法分别攻击，这样基本可以保证OVER KILL清除分身。而其他人则以物理攻击的最强特技集中攻击本体，这样很快可以结束战斗。

第十章 塔波斯的秘密

航行中天空突然下起了黑色的雨，海上的怪物也突然变多了起来。而洛可斯似乎对这种黑雨有着很深的抵触情绪。总算是安全到达了比布罗斯后，众人看到了正在被亚贡手下追捕的赫隆。而他看到爱丽丝之后竟然选择了逃跑，随后更被士兵们抓住企图杀人灭口。众人赶紧打倒了那些士兵，但是赫隆已经身受重伤，无力回天了。面对爱丽丝的质问，他说他现在已经谁也不相信了，就算是曾经的同伴爱丽丝，也选择了和主人公等人一起冒险而抛弃了自己，所以他才不愿意面对她。在听说了众人的目的后，他告诉大家塔波斯一共有三个，分别在这附近、艾吉普特（エジプト）和某座山中。之后，他带着对他人的不信任，变成以太消失在了空中。



按照他的情报，众人在附近找到了一处塔波斯并成功地将其破坏了。从塔波斯核心里飞散出来的以太全部集中到了爱丽丝身上，她也因此恢复了记忆。不过，她不想把自己的身分告诉大家。塔波斯随即发生了大爆炸，众人被爆风抛到高空，落向了不同的地方。

落到一起的主人公和爱丽丝开始到处寻找同伴，并在一个村子里看到了海格力斯将军。他坚持要向亚贡报仇，并认为自己的不死身就是为了对付亚贡而存在的。告别他后两人来到了艾吉普特，因为这附近也有塔波斯，其他人应该也会到这里来的。果然，在这里等候两人的艾乌多洛斯告诉他们，另外三人已经出发去前面等着了。而后，他代加兹斯转交给主人公一支破旧的笛子，船长的原话是"在代达罗斯的面前吹吧"。在把通行证给了主人公后，他便离开去寻找加兹斯了。不过，主人公吹笛子的水平实在是不敢恭维。



与在金字塔前等候的同伴们会合后，大家一起进入了塔波斯内。亚贡再次出现在众人面前，而加兹斯竟然和他在一起。他并不愿意回答众人的质问，但还是把关于塔波斯的一切都说了出来。在远古那场新旧神明的大战时，有一位旧神为人间盗来了天火（魔法），他就是普罗米修斯（プロメテウス）。他没有参加那场战争，但是还是通过历代雅典国王的报告关注着战况。得知旧神失败后，他提议用地下的塔波斯石来为旧神们修建坟墓，那样新神就无法干涉他在墓中的同胞了。但是塔波斯石却不仅仅是坟墓，也是迪蓬复活的关键：人类使用魔法会生成纯黑的以太，这种以太就是旧神的力量，而塔波斯石正好可以聚集这种以太。人类到现在为止的几百年里一直在使用魔法，塔波斯石已经积蓄了足够多的以太，亚贡一直期待着的对宙斯的复仇马上就可以实行了。惟一发觉这件事的人正是代达罗斯，他立刻向先代国王报告了这件事。国王担心自己是被旧神们利用了，便去找普罗米修斯商量，但是对方是如何回答的现在已经无从得知。人们只知道，在从普罗米修斯神殿返回的路上，宙斯降怒于先代国王，原因当然是他与旧神勾结企图谋反。看到众人纷纷拒绝与自己合作，亚贡带着加兹斯先向地下赶去。



众人立刻追了上去，并终于明白加兹斯之所以会和亚贡合作，是因为芙萝拉被亚贡当作人质。而现在亚贡觉得他已经没有了利用价值，便对他痛下杀手。众人愤怒之下将亚贡打倒，但是同样有着不死身的亚贡转眼就恢复过来并逃跑了。加兹斯临终前告诉众人，一定要找到仍然在世但却失去了记忆的代达罗斯。看到主人公收下了他之前转交的那支

笛子，船长安心地闭上了眼睛。众人忍着悲痛继续前进，在约定了下一个集合地点——高加索山（コーカサス山）后，大家合力破坏了塔波斯的核心，并在爆炸中飞向了不同方向。



流程

1.在海上发生连续战斗，之后有两场BOSS战。到达沙漠中的ビブロス后，在左下角围栏内发生剧情，之后与士兵队发生战斗。
2.离开村子向南来到ビブロスタポス，一路前进到最下层打倒BOSS，之后同伴会分散。一路前进经过两个村子并分别发生剧情，之后在金字塔前同伴会会合。
3.继续向南来到エジプトタポス，在地下4阶会发生BOSS战。之后向下走，在地下5阶还是有BOSS的。

要点

1.海上两场BOSS战，第一场对阵许德拉（ヒュドラ），由海格力斯、修基恩和德克雷奥斯三人应战。BOSS有5个头，所以每回合行动5次，但是实力并不强。德克雷奥斯实力不俗，取胜不在话下。第二场エキドナ则由另外三人来对付，BOSS的主要攻击手段是召唤流程中出现过的BOSS，如美杜莎等，对付方法和以前一样。
2.在ビブロス与士兵队的战斗中，打倒普通士兵的话他们会不断换上新人，所以直接攻击中间的队长就可以了。
3.ビブロスタポス的BOSS的特点是会在タポスコア和レテー之间转换，其中把球型的タポスコアHP和光才能胜利。レテー每回合会使用"暗の神罚"锁定我方一人，下回合攻击必死，但是只要让被锁定者移动一下就可以避开了。
4.主人公与爱丽丝经过的第一个村子有魔法火种可以拿，同伴加入后不要忘记回来拿取他们的火种。
5.エジプトタポス中，会在地下4阶与アゴン战斗。他每回合都会增强能力，应对方法也很简单，就是全员增加攻击力，并在蓄力后使用最强特技攻击，这样可以很快解决。而地下5阶中央再次与タポスコア战斗，基本应对方法如上一次。BOSS变身后会放出两排分身，只要用两次横一列的魔法攻击就可以消灭了。

第十一章 各自的过去

主人公独自掉落在了一片不知名的地方，不过很快就在附近的一座小村子里见到了洛可斯和海格力斯。而在这个村子里他们见到了另外一个自称海格力斯的人，之后海格力斯完全恢复了记忆。原来他的身分是海格力斯的弟弟伊皮力斯，曾经为了鼓励没有自信的哥哥而被魔物杀死。真正的英雄海格力斯正是面前这个看上去很落魄的人，他在见到弟弟后终于也恢复了英雄的力量。但是，本来就应该死去了的伊皮力斯在完成了再次激励哥哥的使命后，带着微笑消失在了众人面前。虽然因失去弟弟而悲痛万分，但海格力斯这一次没有消沉。他决定继承弟弟的遗志，与主人公他们一起去拯救世界。但此时的洛可斯却产生了犹豫，她担心主人公如果寻回记忆，也会像伊皮力斯那样消失……



乘坐海格力斯召唤来的飞马来到高加索山脚下的内亚珀里斯（ネアポリス）村后，洛可斯讲述了她父亲的事。在那个下着黑雨的日子，她的父亲多科斯（ドコス）为了从魔物手中保护她而死去。也就是在那一天，他强行把她扔下了山崖，让她知道了自己是不死之身。看着一脸悲伤的洛可斯，海格力斯选择了用笑声和拥抱让她平静下来。随后，主人公把自己

一直带在身边的，似乎是很贵重的一根青色羽毛送给了她。

在攀登高加索山的中途众人与失散的同伴会合了，而皮娅萨也和他们在一起，她的目的是要找到在山上某处的一把古老的短剑。把真正的海格力斯介绍给大家后，洛可斯谎称伊皮力斯在家休息。不过，爱丽丝和海格力斯似乎之前就认识了。继续登山的众人很快找到了皮娅萨所说的短剑，而她接下来说出的话让所有人惊讶不已。原来，她并不是雅典王后亲生，而是国王与侍女阿米塔丝的孩子。真正的雅典王室血统，她同父异母的妹妹正是洛可斯。此前去天界的时候天空之门之所以会打开也不是因为皮娅萨，而是因为洛可斯在大门前面。现在短剑所在的地方就是她们的父王受到宙斯惩罚身亡之处，当时他是在与普罗米修斯见面后返回的途中遇害的。和他一起去的还有阿米塔丝带着的一个小女孩，她本应作为普罗米修斯的祭品。女孩的名字叫罗科西丝（ロコシス），也就是现在的洛可斯。当时国王已经知道自己无法逃脱被众神惩罚的命运，便让阿米塔丝把罗科西丝交给他最信赖的卫兵队长多科斯来抚养。至于她不死的原因，则是国王为普罗米修斯修建塔波斯的报酬——拥有赐予一人不死之身的权利，且这个人只能是王族的后代。似乎是要证明这一点，皮娅萨无法拔出的短剑，洛可斯却能轻易拔出来。将破坏塔波斯的任务托付给众人后，皮娅萨和已经改过自新的迪洛斯将军下山去了。





继续爬山的众人来到了以前海格力斯住过的屋子。在这里他回忆起了当时弟弟为了鼓励他而被魔物杀死之后，自己一直萎靡不振。直到某一天代达罗斯出现在他面前，并许诺用他的一部分灵魂让伊皮力斯复活。虽然知道这是违背神的意志，但是他还是答应了，并且站到了克拉西斯的实验台上。但是英雄的灵魂远非怪物所能比，没做好完全准备的代达罗斯实验失败了，在剧烈的爆炸后海格力斯就变成了之前刚见面时的那副模样。众人推测，海格力斯的灵魂在实验中被分裂了，除了存在于现在的海格力斯体内之外，另一份让伊皮力斯复活了，这也是他一直自认为是海格力斯的原因。还有一份大概进入了代达罗斯的体内，现在看来他应该就是海格力斯将军了。至于主人公，海格力斯认为是一份灵魂进入了代达罗斯屋子里那一大堆人偶中的一个，也就是说，主人公原本应该只是代达罗斯做的人偶。洛可斯极力反对这个推测，而且代达罗斯要帮助海格力斯复活弟弟的目的也还不明，众人决定以后直接去找海格力斯将军问清楚。而现在的目标，还是把最后一个塔波斯破坏。

流程

1.进入面前的村子，前往码头发生剧情。之后回到刚才那个落魄男子家门口，队伍中的伊皮力斯将由真正的海格力斯代替，等级上升，且全能力强化。之后再次来到码头，剧情后即可乘坐天马。

2.进入ネアポリス后向上走发生剧情。上山途中同伴会归队，再往上走即可来到山顶。

要点

1.在洛可斯两人回到队伍后，不要忘记去村子外面的爱神阿佛洛蒂忒（アプロディテ）神殿祈祷。

2.乘坐天马后有一座月之女神阿耳忒弥斯（アルテミス）的神殿。修基恩和爱丽丝重新加入后可以不用回来，这里没有他们的火种。

第十二章 最后的塔波斯

一进入塔波斯，众人就看到了被软禁在这里的芙萝拉。看着她天真的笑容，洛可斯只能骗她说她爸爸在外面旅行，随后海格力斯用天马把她送回了家。从她给转交给大家的加兹斯的手书中，众人得知除了已经破坏的这些塔波斯和克拉西斯外，在特兰提亚附近还有着被称为大塔波斯和大克拉西斯的存在。众人决定赶紧把眼前这一个给破坏掉，然后去特兰提亚搜寻那两个更为恐怖的装置。然而到了最下层，这里的塔波斯核心已经不见了踪影，看来亚贡已经抢先一步了。回到地面上的众人正准备乘坐天马，爱丽丝却突然要求绕个道。海格力斯告诉大家她是想去看看在山顶上受折磨的普罗米修斯，而她的真实身分则是普罗米修斯的妻子。



见到被束缚在山顶的普罗米修斯后，众人问起了他的目的。但是，他说自己已经放弃了复仇，亚贡想做什么都跟自己没关系了。现在他只想让爱丽丝陪伴在自己身边，但是爱丽丝却拒绝了。她开始渐渐喜欢上了人类，就像为人类盗来天火的丈夫一样。她希望丈夫给自己一点时间，去为了拯救人类而战斗。随后，吸收了足够以太的她恢复了本来的样子。在众人离开前，普罗米修斯向海格力斯表示自己也想像人类那样在这个世界上行走。海格力斯对他保证："只要肯放弃复仇，束缚你的锁链由我来切断。"

下山后，众人赶往特兰提亚。一路上经过的村子全都是一片死气沉沉，田里寸草不生。看来大塔波斯的影响远远超出想象，众人不禁加快了脚步。来到特兰提亚后，根据当地百姓的情报，众人在南边的山里发现了大塔波斯，并成功地将亚贡已经到手的两个塔波斯核心破坏。然而两个核心爆发的以太量实在太多，爱丽丝无法将其完全吸收。剩余的以太纷纷向一座小岛飞去，而随着爆炸而被掀到空中的众人也夹在这股以太流中漂向了那个未知的地方。



流程

1.进入コーカサス タポス，并一路走到最底层发生剧情。回到地面后向上走，穿过地下通道后就可以来到プロ メデウス面前。之后爱丽丝会变成原本的大人形态。

2.下山后经过マッ シリア和レンツ两个村子，之后可以来到トランティア。向左下角出口前进会发生剧情，之后就可以离开。

3.在山上进入ハイ タポス，并在地下4阶发生BOSS战。

要点

1.形见の剑和古い短剑在对剑の门可以强化成强力武器。

2.レンツ是游戏中最后一个可以消费的地方，把钱全部花光吧。

3.从下山到进入ハーイタポス这一路有两个神殿，分别是酒神狄俄尼索斯（ディオニュソス）和火神赫淮斯托斯（ヘファイストス）。

4.ハイタポス里机关较多，但是谜题都不难。地下3阶需要在中央的房间打开机关才能前进，打开每一个都会发生战斗。正确的3个机关是上左、上右和下左，其他的机关战斗了也没什么好处。

5.ハイタポス的BOSS是两个コア，分别会变成复仇女神奈米西丝（ネメシス）和死神塔那托斯（タナトス）。此战需要各个击破，推荐先集中攻击死神。死神的暗の神罚和以前一样只需要换排即可躲避。另外要注意这两个コア都有不死技能，每回合大概以1500HP复活，打倒一个以后需要有一个队员专门负责看着它。

第十三章 最终的决战

顺着以太流漂流到小岛上后，众人发现了一个巨大的克拉西斯装置。而在远处的岸边，德克雷奥斯的船就停在那里，突然另外一艘大船直接撞上了它。众人立刻赶往岸边，却看到了海贼船上亚贡的身影。海格力斯将军正从那艘大船上跳下，准备对他发起攻击。利用修基恩的质问造成的短暂空隙，众人把亚贡打倒并且成功制服。但是他却突然变身，反倒对修基恩等人造成了致命攻击，之后跑去启动大克拉西斯了。虽然被偷袭的三人都是不死身，但是受到这样的伤还是一时无法参加战斗。主人公等人立刻赶回大克拉西斯处，为阻止亚贡而与他展开了决战。



打倒他后，亚贡终于也感觉到了疲倦，不想再继续这样对命运、对复仇纠缠不清了。随后，他纵身跳上了实验台，自己成为了祭品。修基恩等人赶到时，大克拉西斯已经启动了，迪蓬的复活已经无法阻止。德克雷奥斯提议把自己和修基恩的灵魂修复回俄克阿诺斯，并且与在海里徘徊的巨大身体融合，让海洋之神复活以打倒迪蓬。他早已做好了这一步打算，在来这个岛之前就把阿鲁家里那个坏掉了的克拉西斯带过来了，接下来只要修好它即可。海格力斯帮助一直自称海格力斯将军的代达罗斯恢复了记忆，老人立刻向他道歉，原来他的真正目的是想利用海格力斯的灵魂复活他死去的儿子，而不是伊皮力斯。洛可斯告诉他，他试图复活的儿子正是现如今的主人公，但代达罗斯并不承认，坚持说主人公只是一个获得灵魂的人偶罢了。随后，他赶回德克雷奥斯的船上去修理克拉西斯了。

谈话间，迪蓬已经复活，巨大的怪物出现在空中。还好代达罗斯及时把装置修好，修基恩和德克雷奥斯的灵魂重新回归了肉体。在一番激烈的战斗后，俄克阿诺斯再次打倒了迪蓬，怪物掉入了冥界。但是俄克阿诺斯的灵魂竟然被迪蓬从肉体里吸了出来，众人只好尝试反着用克拉西斯，想把灵魂固定在修基恩两人的肉体中。凑巧的是，两个灵魂都进入了修基恩体内，远古海神现在作为一个人降临了。他告诉众人，不破坏迪蓬的核心它是不会死的，而且在冥界会不断吸收力量变得更强。于是，众人在他的带领下追到了冥界。



在冥界的最下层众人发现了正在恢复的迪蓬，正想上前攻击时，地面突然崩坏，主人公和代达罗斯被隔在了一块快要沉入熔岩的浮岛上。代达罗斯毫不犹豫地将主人公抛回众人身边的安全地带，自己却沉入了熔岩。他在最后一刻对主人公说道："以后不要老想着往天上飞，多注意你脚下的大地吧……不，你还是按照你想的来做好了，按照你自己的意愿活下去！明白了吗，我的儿子啊……"虽然悲伤，但是现在众人还有更要紧的事要做，那就是打倒迪蓬，拯救这个濒临灭亡的世界！

流程

向下走来到海贼船上，剧情后就会与アゴン进行战斗。一段长剧情之后向上走回到バイクラシス，调查最右边那排灯柱中最上面那一个。从出现的入口一直走下去到冥界，在最下层达到デュポーン即可迎来结局。

要点

1.与アゴン的战斗与上一场一样，由于他每回合都会变强，推荐直接攻击他而不理会旁边的两个不死士兵。非常简单的战斗。

2.前往冥界的路上会发生剧情，赫怀斯托斯会亲自来为主人公和洛可斯的剑进行再次强化，成为两人各自的最强武器。值得一提的是ティータン剑上附带的特技“英雄の一击”，消耗场地上全部以太和自己全部MP进行攻击，以太量越多威力越高，且不用强化，乃对付最终BOSS的利器。

3.与最终BOSSデュポーン的战斗难度依然很低，4只手都有不死技能可以不用理会，每人用最强特技攻击头部即可。BOSS的HP约有3万5千，每人用最强特技几个回合就可以解决了。至于它的各种攻击，给自己提高魔防后根本不构成威胁。惟一要注意的就是被天空の神罚锁定的角色下回合要换排，不能参与进攻。



世界的危机终于解除了，人们也重新过上了安稳的生活。皮娅萨和迪洛斯结婚了，两人的感情很好；芙萝拉在家里开心地过着每一天，等着她父亲旅行归来；卡珊德拉和她的预言开始慢慢被孩子们所接受并喜爱。跟着德克雷奥斯的少年终于成长为一名优秀的海员。海格力斯实现了他的诺言，解放了普罗米修斯，他和爱丽丝终于夫妇团聚。修基恩作为海神俄克阿诺斯而回到了他自己的神殿。

洛可斯来到了她父亲在内亚珀里斯那座已经破败的剧院，若有所思地看了看主人公送给她的那片青色的羽毛。这时突然有位少女来向她打听寻人的消息。看到这附近没什么人，少女便准备离开。洛可斯问起她要找的是什么样的人，少女却说出了那个再熟悉不过的名字，她说主人公和自己在小的时候曾经一起生活在一座小岛上。

“你们算是恋人吗？”洛可斯问道。

“谁知道呢，虽然有好感，但是毕竟那时候只是小孩子啊。”少女这样回答。

“那么，那个人后来怎么样了？”

“难以置信呢……他在身上装了翅膀，飞上了天空。他的父亲一直很忙，所以和母亲一起到岛上来的，但是他母亲却生病去世了。他一直都想见到父亲，成天都说的是父亲的事。我想，他大概是为了见到父亲才想到飞的吧。”

“真是奇怪的家伙。”

“确实是呢。”

两人都笑了起来，但洛可斯的脸色很快就暗了下来。

“我想，他一定能见到父亲的。就算是要降落，就算是会受伤，他也一定会为了见到父亲而努力吧。而且，我想，总有一天他会与你再见面的。”

“是吗……再见面的话，他大概又会吹笛子给我听吧。”

“他吹笛子好听吗？”

“才不呢。”

远方的山头上，主人公依然五音不全地吹着笛子。他把笛子放下，抬头仰望着蔚蓝的天空，若有所思地再次把笛子放到嘴边。这一次，他吹奏出了优美的旋律。

奥林匹斯山，众神之王宙斯正俯身观看着这一幕。

“你觉得他怎么样？”

“作为一个人偶，他表现得够不错了。”

“哼……那就让他再多吹一会儿吧。”



玩后感

好吧，不得不承认，这个游戏的节奏是慢了一点。也许我们玩惯了快节奏的战斗，对于重复性高的华丽画面已经有了相当的免疫能力了吧……幸亏制作人考虑到了这点，既可以在选项中关掉大部分的魔法动画效果，又有可以调节的AI自动战斗，不然30个小时下来，再有耐心的玩家也会被磨得不耐烦了吧。看故事的结尾，貌似是有续作要推出，期待它下一次的表现。

無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ

攻略透解 GUIDE THROUGH

无限边境 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ

NDS	NBGI	RPG	2008年5月29日	日版
	1人	1Gb	6090日元	无对应周边

文 洋葱

美编 小鱼仔

本作是一款外传形式的RPG作品，在战斗方面继承了“《机战》系列”的种种要素，同时也做了部分调整。除了“《OG》系列”的角色、《异度传说》的KOS-MOS、T-elos等其他作品的人气角色也将登场，想必能吸引到不少非《机战》FAN的玩家。好了，接下来就开始我们的“穿越”之旅吧。

系统解析

基本操作

左键	发动援护攻击
右键	发动连续攻击
A键	确认/攻击
B键	取消
Y键	必杀攻击
X键	菜单
R键	显示我方角色状态
L键	防御

城镇

玩家在进入一个城镇后将会看到一个选项表，从上到下普遍是宿屋、店铺、记录、打开菜单，根据剧情发展有时会出现“XX～”，选择后可以直接达到该目的地。



被锁定对象的体力

Frontier Gauge
（必杀槽）

被锁定对象的SP

被锁定对象的COM

角色的行动顺序

剩余攻击次数

援护攻击剩
余使用次数

能够进行援护攻
击的角色

能够进行连续
攻击的角色

Frontier Gauge



角色进行攻击时左下方的Frontier Gauge数值会增加，当达到MAX（100%）时按下Y键可发动威力强劲的必杀攻击。使用必杀后角色强制结束行动，不过发动必杀时敌人无法进行“强制回避”等任何动作。除了普通攻击外，发动援护攻击、连续攻击、取消攻击时Frontier Gauge都能增加5～10%，另外，被敌人攻击时同样也会增加。

援护攻击

能够上场战斗的角色只有四名，不过剩下的四名同伴可不会闲着，他们会成为援护在战斗中进行支援。战斗中只要HP槽右方有援助角色的头像，按下左键后该角色就会跳到战场上进行攻击。要注意每个角色的援护攻击方式都有着很大的差别，出招的时机亦不同，若时机掌握不好连击很容易因援护而中断。

强制回避和反击

“强制回避”是我方角色进行攻击中，对手采取的回避行动。战斗时若连击失败敌人就会掉到地面上，在接触到地面的瞬间如果敌人身上出现了一个“！”，就表示很有可能要采取“强制回避”了。当敌人发动“强制回避”后，我方角色所有攻击将无法对其造成任何伤害，且部分敌人还会进行反击，是非常棘手的技能。因此在战斗中（特别是BOSS战）我们应尽一切努力不让敌人掉落，也就是指要掌握好连击的技巧。

连续攻击

当我方一名角色行动结束后，若接下来行动的仍是我方角色而非敌方，那么上屏右下方会显示下一个行动的同伴的头像，这时只要按下右键该名角色就会直接冲上来攻击。使用连续攻击不但能增加10%的Frontier Gauge，还是打出高Hit数的关键。

精神指令

相信玩过《机战》的玩家对此一定很熟悉，精神指令是战斗胜败的关键，我们能够利用指令来增加我方角色的能力，同时亦可以让敌人陷入不利状态。以下是精神指令的详细介绍：

名称	效果
爱	回复全员全部HP。
足かせ	1回合内指定敌人的SPD下降10%。
威压	1回合内所有敌人的SPD下降10%。
祈り	解除我方一名角色的异常状态。
应援	战斗结束后指定同伴获得经验为1.5倍。
觉醒	3回合内使用者的COM最大值提升到原有的120%。
搅乱	1回合内所有敌人TEC下降10%。
加速	3回合内使用者SPD上升15%。
感应	让指定同伴受到的攻击变为GUARD或MISS一次。
眼力	一定几率让敌人陷入麻痹状态。
气合	回复使用者30%的COM。
绊	回复我方全体50%的HP。
契机	1回合内获得"加速"、"必中"、"闪き"、"气合"、"魂"、"幸运"。
期待	回复我方一名角色20点SP。
气迫	回复使用者50%的COM。
切り札	1回合内获得"加速"、"直击"、"觉醒"、"斗志"、"热血"、"努力"。
激励	回复我方一名角色30%的COM。
结果	3回合内我方所有角色不会陷入异常状态。
幸运	战斗结束时取得的金钱变为1.5倍。
高扬	3回合内被攻击的敌人会飞得很高。
孤高	3回合内让使用的的COM变为原有的150%。
言灵	2回合内所有敌人ATK减少5%。
鼓舞	回复我方所有角色30%的COM。
根性	回复使用者50%的HP。
士气	2回合内我方全体的CRT上升20%。
集中	3回合内使用者的TEC上升15%。
情热	使用者下一次攻击时Frontier Gauge的增长速度变为原来的1.5倍。
信念	3回合内不陷入任何异常状态。
信赖	回复指定同伴30%的HP。
阻击	一定几率让敌人陷入"气绝"状态。
脱力	2回合内让指定敌人的ATK、DEF各下降5%。
魂	下一次敌人遭到攻击时所受到的伤害为原来的两倍，但没有CRITICAL。
直击	下一次攻击时第一招绝不会BLOCK。
式占	对指定角色随机使用一种精神指令。
手加减	下一次攻击时使用者的ATK下降1。
铁壁	3回合内使用者DEF上升20%。
电瞬	下回合开始时可以优先行动。
斗志	3回合内使用者的CRT上升20%。
毒舌	一定几率让敌人陷入"毒"状态。
ド根性	回复使用者全部HP。
突击	下一次攻击将无视对手重量。
努力	战斗结束后使用者获得1.5倍经验值。
热血	下次攻击对敌人造成的伤害变为1.5倍，但没有CRITICAL。
博打	对使用者随机使用一种精神指令。
八卦	随机回复我方一名角色20点SP。
必中	下一次进行攻击时不会GUARD或MISS。
闪き	回避敌人所有攻击一次。
不屈	GRD提高50%，受到的伤害减少30%。
复活	复活我方一名角色，复活的同时回复50%的HP。
舞踊	解除我方所有角色的异常状态。
补给	回复指定同伴30%的COM和20点SP。
友情	回复我方所有角色30%的HP。



流程攻略



序

这个世界究竟是何时开始形成的？有的人说是从几千、几万年前开始形成的，也有人认为，这个世界一开始就存在……没有人知道真相，但是我们能确定一件事：这些世界都被十字门连接在了一起。

异世界人们的相遇引起了混乱，也引发了一连串的战争。如今战争结束后，世界虽然表面上暂时获得了和平，但仍旧存在着众多不安定因素。二十三年前，一艘神秘的飞行战舰残骸再度改变世界的历史……

マイティエーラ

哈根・布朗宁，这个小子外表看似吊儿郎当，其实是一位活跃在全世界中的赏金猎人。如今，他出于某种目的，和艾冼・布蕾蒂露一起对一艘战舰残骸进行探索。

进入マイティエーラ后，一直向上走，路上会出现一个闪着红光的装置，站到装置上按A键便可进入记录画面。一路前进，途中会出现许多石块，只要对着石块按下A键，便可利用哈根的"ナイトファウル"将其破坏。破坏石块后有机会获得回复道具，由于现在暂时不会遇敌，可以将附近的石块全部破坏获后再继续前进。

进入第二个房间后，哈根感觉到了敌人的气息，从这里开始就会遇敌。虽然我方队员只有两人，但由于初期的敌人非常弱，一回合解决一个是不成问题的。来到第一个十字路口后先向右走，可以获得一件增加HP最大值的装备，拿到装备后返回十字路口继续向上方前进。走到尽头时两人被一扇门挡住了去路，要打开这扇门必须拿到特殊的钥匙才可。从这里向左走进入一个小房间，会发现楠舞神夜在小房间内睡得正香，边睡还边流着口水说："人家吃不下了。"哈根根据服饰猜出神夜来自神乐天原。经商量，神夜决定与两人一起离开战舰，她加入队伍后哈根能够得到カードキ−LV1，这样就能打开刚刚那扇挡路的门了。

进入下一个房间后众人再次被一扇门挡住去路，这回必须找到カードキ−LV3才可将门打开。首先分别从左右两侧的楼梯下去启动两个装置，然后回到上一个房间，一路向下，走到十字路口处右转启动装置。成功启动后再次回到需要カードキ−LV3的那扇门那，从左侧的楼梯下去后会发现一扇小门，进去后发生BOSS战。

BOSS WR・レッドA、WR・レッドB

两个BOSS的HP非常厚，攻击力也相当可怕，一次攻击差不多能给我方单体造成200左右的伤害。除此之外，他们还有群体攻击技能"一齐射击"，对我方每名成员的伤害在150左右。神夜的全体HP回复技能虽然好用但消耗SP极高，平时以艾冼的单体小回复为主。

打败敌人后众人仍找不到打开门的方法，无奈之下哈根决定先回到自己的战舰。回到战舰后哈根接到父亲的通知，要他马上前往トレイデル・シュタット。

离开战舰来到世界地图，一直向北走会看到十字门，度过十字门右边的桥便可

到达トレイデル・シュタット。在トレイデル・シュタット我们不必急着去找哈根的老爸，可以先到商店内购买装备和补给，准备完毕后选择"ジョーンの执务室"，刚见到老爸哈根就被责问怎么这么晚才过来，现在有一件紧急任务需要他完成。原来，旁边的世界カグラアマハラ的某重要人物如今下落不明，他要哈根去寻找这位人物。话还没说完，ジョーン就发现那位"重要人物"正站在哈根旁边，原来下落不明的カグラアマハラ的公主正是神夜。

原本以为可以离开这鬼地方的哈根被老爸告知，其实另外还有两件任务要给他，分别是调查神秘能源石ミルトカイル和消灭传说中的黑色亡灵。

シュラーフェン・セレスト



离开トレイデル・シュタット后向北前进，途中会看到飞船シュラーフェン・セレスト的残骸。神夜似乎对这飞船很有兴趣，因此提议大家进去探险，公主的命令怎么能不听呢？大家只好硬着头皮陪公主冒险去了。进入飞船，这里会出现爬梯，按住A键的同时再拉方向键便可爬上去。继续向前走一会儿见到升降梯，不过由于电源没有打开所以暂时无法使用。从升降梯处向左走，通过爬梯找到升降机的电源开关，启动后便可使用升降机了。

继续前进，不久便会发现一个记录点，接着会来到一个有三台传送装置的房间。三台传送装置只有中间那台可以使用，前两次启动装置上会出现石块，将它们打碎后再次启动装置会出现三名敌人。（若觉得麻烦，可以不启动装置直接前进，本战和主线无关）。三名敌人的攻击力都非常高，稍有不慎随时都有可能全灭。建议先集中火力将两个银色敌人做掉，这样战斗就会轻松不少。

刚出房间，众人就看到了一位着装怪异的女性，不过她什么都没说就离去了。接着向上走会发现一个大型传送装置，按下开关后进入BOSS战。

BOSS　ゴブリンA、ゴブリンB、ゴブリンC

这三位敌人的火力可以用恐怖来形容，每次差不多可以对我方单体造成300到450的伤害，有时我方甚至会被秒杀，因此尽量保证每位角色的HP在90%以上。战斗开始后，建议让艾洗与哈根集中火力攻击一名敌人，神夜负责回复。

BOSS战结束后原路返回，离开飞船往西走可以见到与另外一个世界"神乐天原"相连的十字门。

来到神乐天原后顺着道路走来到武西城，在城内哈根遇到了老朋友士浪，在它这不但能买到各种药品，还有不少好装备，可别错过了。来到武西城主城，众人见到了神乐天原的统领，也就是神夜的父亲楠舞赞岐。当哈根以为任务完成时，神夜又不见了，楠舞赞岐说她很可能去了不死樱祭坛。

来到不死樱祭坛，哈根看见神夜正在祭拜逝去的母亲。三人聊着聊着，神夜提出要去找自己的好友锡华姬，如今锡华姬在东边的灭魏城，立刻出发吧！

灭魏城



出了武酉城后向东走，不用多久就能看到灭魏城了。城内的地藏菩萨可以帮我们回复HP和SP，可以利用这个在附近练练级。进入灭魏城后直接进入右上方的门，遇到第一个分岔口向上走，不用多久我们就可以找到锡华姬。锡华姬似乎正在和这个城的城主守天争吵着，从对话内容可以看出让灭魏城内布满ミルトカイル的很有可能就是守天。见到哈根等人，守天马上就离开了，经商量众人决定帮助锡华姬追守天，锡华姬在此加入队伍。回到上一个房间，往北走会发现道路给堵住了。就在此时，商人琥魔出现，原来琥魔是守天花钱雇佣的护卫，她的命令是不让任何人通过这里，看来一场恶战是无法避免了。

BOSS

琥魔、アインストシェーデルA、アインストシェーデルB

不要听到琥魔可爱的主题音乐就掉以轻心，她的实力可是一点儿也不"可爱"，攻高皮厚。另外还要注意她的特殊攻击"真说・猫に小判"，会给我方全体造成极大的伤害，补给一定要准备充足。

打败琥魔后破坏房间最下方的墙壁，这样便可直接回到出入口。离开灭魏城往西北方向前进，来到神夜的师傅乙音所在的龙寓岛。在龙寓岛的"里玄武诘所"内众人见到了乙音，哈根从乙音处得知，自己要寻找的"黑之亡灵"去了エルフェテイル。既然已将公主平安送到家了，那么就去完成下一个任务吧。哈根原打算就此和神夜她们告别，谁知刚要动身两个姑娘竟追了上来，在两人的强烈要求下，哈根决定带她们一起上路，有美女相伴何乐而不为呢？

龙寓岛的左侧就是十字门，向エルフェテイル出发吧！

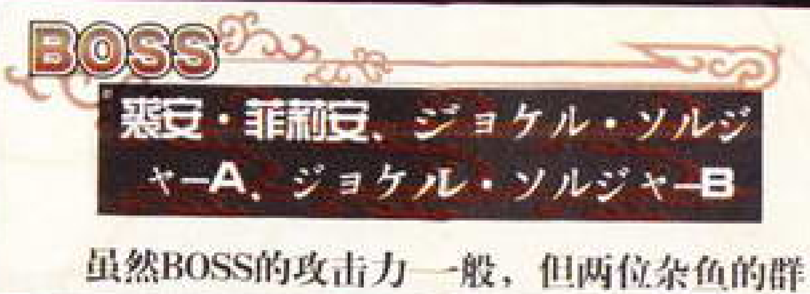
通过十字门，众人来到了エルフェテイル北部，哈根提议先到南边的エスピナ城收集情报。谁知如今的エスピナ城已布满紫红色的能源石，城内空无一人。就在这时突然发生了大地震，紧接着エルフェテイル大陆上又出现了许多红色ミルトカイル，回去的路都被堵死了。正当众人不知如何是好的时候，琥魔竟然出现在大家眼前。原来，琥魔是遵从守天的命令来保护锡华姬的，她建议众人先到西北的ミラビリス城，那儿似乎有一个十字门。事到如今也没有其他更好的选择了，选择"里门から出る"后向ミラビリス前进吧。在这里提醒大家一下，由于接下来的敌人普遍都会使用异常状态攻击，所以最好带足药品。



ミラビリス城

进入城后会发现四个雕像，在雕像旁边按住A键后再拉方向键可推动它。从左起将第一个雕像推到最上方，第二个推到左方，第四个推到上方，最后再把第三个推到右方并走到右侧的台子上将雕像破坏就大功告成了。这时房间上方的那扇大门将会打开，进去后破坏房间内最上方的雕像会发现奥卢盖斯托尔军的成员裘安・菲莉安，哈根似乎对奥卢盖斯托尔军的人很反感，紧接着进入战斗。





BOSS

裘安・菲莉安、ジョケル・ソルジャーA、ジョケル・ソルジャーB

虽然BOSS的攻击力一般，但两位杂色的群

体攻击非常强。另外，裘安会使用让我方角色陷入各种异常状态的技能，战斗之前准备好各种解药吧。



战斗结束后继续在房内调查。破坏掉右上角的雕像会发现地上有裂缝，踩上去后就会出现新的通道。一路向前，众人见到了一位叫做沙夜的银发女子，不过这人看起来似乎不是ミラビリス城里的。经询问，沙夜表明自己不是坏人，但城内倒是有两名叫栖零儿和小牟的大坏蛋，听了沙夜的描述，哈根让沙夜先离开这到エスピナ城找琥魔。

继续前进，来到一间布满红色能源石的大房间。通过记录点向右走会看到一排雕像，在这里先做好准备吧，走到第三个雕像旁边会强制进入战斗。战斗结束后雕像毁坏，然后从上方的楼梯上去沿着墙走，注意绿色的地板很滑，踩了后会摔回入口附近。在尽头的房间，哈根找到了零儿和小牟，紧接着进入BOSS战。

BOSS

零儿、小牟

这两位实力并不强，除了攻击力较高外，HP和技能都很一般。两人大多数攻击均为单体攻击，只要注意适当回复便可。



交手之后零儿称自己和小牟是特务机关森罗的成员，来自"物质界"，经过解释众人意识到自己被沙夜骗了。作为补偿，哈根决定陪小牟他们寻找通往"物质界"的入口。两人加入队伍后继续前进，将屋内的三个冰块状物体推到中央的大坑里，回到上一个房间，利用刚刚推下来的冰块形成的桥来到房间左上方的高台，进入高台旁粉色的大门后一路前进，在最深处会见到通往"物质界"的十字门。在十字门前站着一位酷似艾冼的女性，她自称加露蒂娅，是为了完成任务而来的，说完立刻朝哈根发起了进攻。



BOSS

加露蒂娅、WR・ユミルA、WR・ユミルB

加露蒂娅的群体攻击非常强劲，稍不留神就可能被全灭。战斗开始后先杀杂鱼，因为两个WR・ユミル强力的攻击对我方是个很大的威胁，HP不足时立刻进行回复，千万不要吝啬道具。

打败加露蒂娅后，艾冼反复问她究竟接了什么任务，为什么要袭击大家。可对方什么都不肯说，并趁众人不注意溜走了。经调查，眼前的这个十字门似乎已经无法使用，当小牟以为自己无法回到原来的世界时，哈根提醒她还有其它十字门，说不定有哪个能和"物质界"相连。这时，艾冼发现了一个LV2的カードキー，这似乎是加露蒂娅离开时遗落下的，有了这个就可以打开マイティエーラ那扇紧闭的大门了。

来到エスピナ城琥魔告诉哈根沙夜刚刚离开，让小牟两人大失所望。如今既然ミラビリス城的传送装置坏了，那么就只

能南下去アブリエータ城，那附近有一个与ロストエレンシア相连的十字门。



サウス・オリトリア

选择"表门から出る"，向东南方向前进，中途发现一座名为サウス・オリトリア的塔，要继续前进就必须穿过这座塔。塔内有许多具有毒性的红色液体，踩上去HP会减少，要尽量避开。沿着路走到一个有很多巨石的房间，进了门往右边走，爬上楼梯后会遇到瓦尔纳加奈的人鱼族美女昂·西丽娜以及其部下波尼·马库西马德，昂似乎不愿放哈根等人通过这里，那就只好开战了。



BOSS

昂·西丽娜、波尼·马库西马德、海贼团·亲卫队A、海贼团·亲卫队B

本战最头疼的问题是对方人数过多，且昂还会使用强力的群体攻击"バブル・カノン"，因此建议让拥有群体回复技能的神夜上场战斗。

打败昂后她很爽快地就离开了。冒险继续，将眼前的铁块推开然后向右走，没走多久哈根竟然见到了任务目标之一的"黑色亡灵"，而且对方似乎是在这里等待他们的到来。什么都不用说了，开战吧。



BOSS

黑色亡灵、WR·ゴーストA、WR·ゴーストB

三台机器的HP厚得离谱，这也是一场持久战，若在之前的BOSS战中耗掉大部分补给的话，建议先回エスピナ城补充。由于机器较重不易浮空，推荐使用錫华姬的"高扬"。

黑色亡灵当然不会就这么简单给哈根他们逮住，战斗刚结束就溜掉了。离开サウス・オリトリア向西南方向前进，不久就能看到アブリエータ城。十字门就在ブリエータ的右方，但现在似乎无法使用，先向城内的居民打听一下具体情况吧。哈根原本提议向这里的统治者探听情报，这时突然出现了一名叫做卡兹的猫人，它告诉哈根等人这个城的统治者如今不在，还说一名叫做ドロシー的科学狂人正在进行神秘的研究，这个研究与最近出现在各个世界的ミルトカイル有着很大关联。随后，哈根了解到ドロシー研究的是破坏ミルトカイル的武器，因此决定去找エスメラルダ城寨找ドロシー借武器一用。



エスメラルダ城寨

出城后向西北方向前进找到一个很大的城寨，这里就是ドロシー的根据地エスメラルダ城寨。首先进入左边的房间，什么都不用管一路前进，在最深处会遇到奥卢盖斯托尔军的成员恒奈·瓦尔基里，众人询问她是否和ドロシー的研究有什么关系，可恒奈什么都不说，而且她也不打算让哈根等人活着走出城寨。

BOSS 恒奈·瓦尔基里、ハーピュイアA、ハーピュイアB

比起之前遇到的黑色亡灵，这位奥卢盖斯托尔军的成员实力只能算是一般，不过她的群体攻击还是要注意下，这招有一定几率会使我方角色陷入减速状态。另外，两只ハーピュイア发动强制回避的几率非常高，用必杀迅速解决吧。





"你们这群家伙明明什么都不知道……"恒奈·瓦尔基里留下了这句耐人寻味的话后离开了，哈根他们还是没能从她这里获得什么情报，算了，还是先去找ドロシー吧。

先将眼前的红色开关关上，这样城寨内的障碍物就会消失。原路返回，途中又发现了一个红色开关，打开后进入开关右侧的门，在这里众人再次见到了沙夜，原来沙夜也想要得到毁灭ミルトカイル的武器。

BOSS 沙夜、セリブラムレスA、セリブラムレスB

沙夜的实力非常强大，不但有附加异常属性的强力物理攻击，还有吸收对手HP的特殊攻击。旁边的"拉拉队员形"机器人HP不是很高，可以考虑优先消灭，之后再集体围攻沙夜。

"想见ドロシー的话，就去启动那个大型电梯吧。"说着沙夜从众人眼前溜走了。从右上角进入下一个房间，零儿见到了一个"老朋友"毒马头，它是奉沙夜之命来调查"某件东西"的，既然是"老朋友"，一场欢乐的"相聚"是少不了啦，拿起武器吧。

BOSS 毒马头、ハートレスA、ハートレスB

两只杂兵弱得可以，速杀之。作为BOSS的毒马头正如其名，它能够喷出毒气使我方角色陷入中毒状态，且成功率极高。中了毒后我方角色每回合会损失大量HP，所以来之前多准备点解毒药吧，除了毒攻击以外毒马头也没有什么值得害怕的招式了。

毒马头被打败后也和沙夜一样溜掉了。这时，艾冼感到西北方向有强烈的能量反应，也许就是毒马头要调查的"某件东西"。

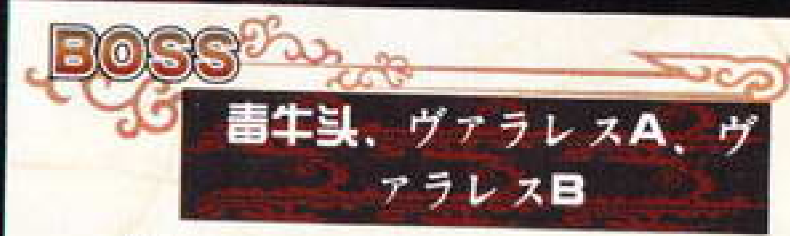
一直向下，将两个红色的开关关上，然后回到和毒马头战斗的地方向左走，遇到分岔口时选择向上，走到深处会看到一个白颜色的箱子，据艾冼所说强烈的能量反应就是从这个箱子内发发出的。为了进一步调查，大伙选择打开箱子，谁知箱子里竟然装着一名女性。小牟仔细一看，这不是KOS-MOS么？原来，KOS-MOS是曾经和小牟等人并肩作战的战友，她说自己也不知道为什么会来到这里，为了寻找回去的方法，她决定加入队伍。另外，离开这

个房间之前将房内角落里的几个宝箱打开，获取关键道具。



原路返回，来到和沙夜战斗的房间时利用左上放的楼梯爬到上层。在这里零儿见到了"老朋友2号"毒牛头，有趣的是毒牛头在看到神夜时说了句："能和我结婚么？"觉得自己被牛当成了同类，神夜郁闷不已。





本战和刚才的毒马头之战差不多，注意解毒便可。惟一要注意的是，毒牛头发动强制回避的几率不低，攻击前要留意HP。

战斗结束后向下走，关掉途中的两个红色开关，然后打开这个房间内所有的宝箱，获取关键道具(ゲルブ、ロード、ブラウ、リラ)后返回和沙夜战斗的大房间。将四个关键道具放在电梯四周，电梯便会启动。原以为乘上电梯就能见到ドロシー了，没想到还有谜题等待着我们。在这里要调整四个石像的方向，才能将门打开。首先从左起按右左左左的方向转动石像，然后分别到两面镜子前选第三个选项，大门就会打开了。进去后还要有一道谜题，这次是从左起按左右右左的顺序转动石像，大门打开后就能见到ドロシー了。



哈根向ドロシー询问她武器研究的状况，ドロシー回答说多亏了某人的异界技术，她完成了可以破坏ミルトカイル的破碎弹"アルギュロス"。原本谈得好好的，但ドロシー在看到KOS—MOS的瞬间突然发起脾气，她责怪哈根为什么要偷走自己好不容易到手的宝物……

BOSS

ドロシー・ミストラル、ハートレス、セリブラムレス、ヴァラレス

我们完全可以用"炸弹人"来形容ドロシー，她的招式基本以扔炸弹为主，这些炸弹攻击的伤害有上千，稍不留神就会Game Over，一旦没有HP就尽情嗑药吧。除了攻击，她的HP和防御力同样很高，看来是一场持久战。

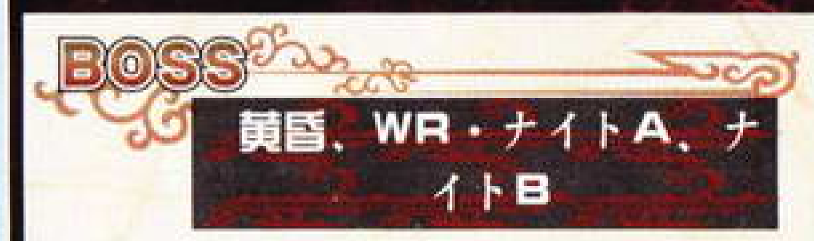
消了气的ドロシー说可以将"アルギュロス"借给哈根，但有条件，她要大家去寻找"紅いミルトカイル石の結晶"，这是一种高纯度的ミルトカイル，用其可开发出更强的ミルトカイル破坏武器。答应了她的条件后ドロシー将"アルギュロス"给了哈根，有了这个，我们就可以破坏当初灭魏城内挡路的ミルト カイル了。

离开城寨向西走，会看到一扇巨大的门，对着门按A键调查后东边的十字门就能使用了，利用它前往ロストエレンシア吧。

マイティエーラ

南下回到哈根的战舰，舰内的人告诉

哈根，有情报称黑色亡灵出现在マイティエーラ中，另外还有一台名为黄昏的机体。离开战舰前往マイティエーラ，直接来到初次进行BOSS战的房间，众人会发现黄昏已在这里守候多时了。



两位杂色先生非常麻烦，他们的群体攻击会给我方造成很大威胁，要迅速消灭之。黄昏的实力不如想象中那么厉害，只有HP比较高而已，但最无耻的是它会使用回复技能，且每次回复的量都不少，将杂鱼消灭后一点点磨吧。

使用LV2カードキー将门打开，来到最里面的房间调查周围的容器，调查结束后正当哈根准备离开时突然发生了地震，经检测是北方产生了次元扭曲，W06和黑色亡灵再度出现。

BOSS
W06、黑色亡灵

W06的攻击能力依旧优秀，不过幸好她基本以单体物理攻击为主。黑色亡灵比起以前血更厚了，硬得几乎打不动，由于要消灭黑色亡灵需要花费大量时间，推荐先把W06解决。

见情况不妙，W06原本想撤退，谁知黑色亡灵却突然间违反命令。KOS-MOS分析，黑色亡灵可能是因自律回路过度发热而导致发生了异常，产生过热的原因似乎是因为它自身的“意识”。最终经商量，大家决定将黑色亡灵带回战舰，从此以后黑色亡灵将作为援护角色加入队伍。好了，接下来是去神乐天原的灭魏城。

灭魏城



通过北方的十字门来到神乐天原，接着前往东边的灭魏城，进入灭魏城一路向上，走到初次和琥魔战斗的地方，将挡在大门前的ミルトカイル破坏，进去后会见到“钢铁孤狼”夜。KOS-MOS发现夜似乎想向黑色亡灵传达什么，但她很快就否认了这个想法，这种机体不可能会有意识。虽然夜什么都没说，但似乎也不打算让大家离开，那还有什么好说的，战斗吧。

BOSS
夜、WR・アイアンA、WR・アイアンB

夜和黑色亡灵一样会使用“自我修复”，而且攻击力极高，连击时注意尽量别中断，被它反击可是很疼的。另外，由于夜身边的两个WR・アイアン同样会使用群体攻击机能，所以一定要先将他们解决，不然运气不好的话一局碰到三个群体攻击，不想死也得死了。

继续深入，没走多久众人见到了灭魏城城主守天。守天的样子有点奇怪，一直在念着“将……错误的……世界……修正”之类的，很可能是被ミルトカイル的力量影响了。此时，沙夜再次登场，得知哈根拿到了アルギュロス后沙夜企图强行夺走。

BOSS
沙夜、守天、アインストナーゼA、アインストナーゼB

杂鱼的HP不多但是有群体攻击技能，尽量快速解决掉。沙夜的异常状态攻击依旧麻烦，中了“毒”等异常状态对战斗将十分不利，要准备充足的解毒药。至于守天，要注意的就是他的麻痹攻击，中招后角色将陷入无法行动的状态。

沙夜表明其实自己也很想回到原来的世界，她并没有打算做什么坏事，不过小牟他们是绝对不会相信的。

向左走到房间的尽头，按下地藏菩萨身上的开关可启动升降梯，一路前进回到出口处。在出口众人见到了神夜的师傅乙音，乙音表示要将公主带回城，神夜本人当然不愿意。见此情景，乙音决定用武力带回神夜。

BOSS

乙音、里玄武·上忍A、里玄武·上忍B、里玄武·上忍C

敌人的能力一般，若对自己的实力有信心不妨直接集中火力消灭乙音，总体来说本战难度不大。

看到和哈根等人相处时公主的笑容，乙音决定违反命令，让神夜继续留在大家身边。接着要返回哈根的战舰，又要走好长的路了……回到战舰后选择"沙漠の大门へ"，继续寻找红いミルトカイル石の结晶。

到达目的地后向西方前进，途中众人遇到了人鱼昂。原来这里是昂的根据地，在这还有通往人鱼世界ヴァルナカナイ的十字门。继续向北前进会看到一个超大型战车，接着回到哈根的战舰，选择"巨大猫型战车を追う"。

巨大猫型战车



进入猫型战车后一路前进，途中散落在地上的小木乃伊里有不少好东西，别错过了。接下来，顺着路走没多久就会遇到BOSS。

BOSS

琥魔、ルボール、ドラグーンボンバーA、ドラグーンボンバーB

琥魔的攻击方式还是老样子，倒是要注意狼人ルボール的攻击，它的特殊技能很轻易就能瞬间干掉我方一名同伴，复活药一定要准备。此外，两只ドラグーンボンバー有群体火焰攻击，最好能短时间内将它们消灭。

胜利后向右走，来到战车的动力房，继续前进会遇到奥卢盖斯托尔军的领导者艾泽鲁和猫男卡兹。艾泽鲁似乎不打算与哈根战斗，但也不肯让众人继续前进，那就没什么好说的了……

BOSS

卡兹、艾泽鲁·古拉那达、ソルダード·ヘッドA、ソルダード·ヘッドB

战斗开始后先灭杂鱼，然后集中攻击卡兹，卡兹虽然以单体攻击为主，但威力十分可怕，留着他在会对我方造成很大的威胁。解决掉卡兹后就可以慢慢料理艾泽鲁了。

战斗结束后，哈根要求卡兹用这个猫型战车送他们去一个名为ドゥルセウス封墓的地方，因为听说那有十字门，说不定能够通往小牟他们的世界。打开前方的大门来到マーカス·タウン，选择"ドゥルセウス封墓へ"战车就会出发。

ドゥルセウス封墓

到了ドゥルセウス封墓へ后沿着路走，在有记录点的交叉口选择向左，来到一个有六个棺材的房间。先不用理会这些棺材，分别从左右两侧的楼梯上去将楼上的石块推下来，这样便可破坏棺材。注意，每破坏一个棺材后都会出现一个小球球，当哈根回到放棺材的房间时小球球就会袭向哈根并进入战斗。将棺材全部破坏后，房间中央的墙壁后面就会出现一个门。正当大家打算进去时，手下败将裘安再度出现，她声称这次一定要将众人送进坟墓……

BOSS

裘安·菲莉安、裘安亲卫队A、裘安亲卫队B

看不出这平胸LOLI这么受欢迎，连亲卫队都有了，不过千万别小看他们，实力还是很强的。亲卫队发动强制回避的几率很高，他们的招式多数为单体攻击，因此这一次建议集中火力对付裘安。

进入房间会看到地板上有规律地窜出火焰，若不小心踩到会损失大量HP，要小心。闪着光的墙壁表示可以破坏，破坏后会出现新的道路，继续往前走遇到了恒奈，废话不说了，开战！

BOSS

恒奈、ブラッド・シャスールA、ブラッド・シャ

恒奈身边的杂鱼就比不上裘安的亲卫队了，三两下就能解决。恒奈本人的HP倒是非常厚，群体攻击的伤害也很高，杀掉杂鱼后开始硬磨吧。

战胜后破坏正上方的墙壁，在分岔口选择破坏右边的墙壁，看到一个铁块时将铁块周围的石头破坏，接着把铁块向上推会出现暗道。经过暗道来到一个大房间，沿着左边的路走下了楼梯会发现一个石台，将石台推到最左边就可以继续前进了。在尽头的十字门前，一位外形酷似KOS-MOS的女子站在那里，她名叫T-elos。KOS-MOS希望T-elos不要在这里动手，一切恩怨等回到她们的世界再解决，可T-elos对KOS-MOS的话毫不理会，既然说不通那就开打吧。

BOSS

T-elos、アスラ27式A、アスラ27式B

本战的三名敌人都非常难对付。アスラ27式的单体攻击不但能吸收HP，还会使我方角色中毒，而且是每会合减少SP的那种。T-elos的攻击力非常高，外加她还有群体技能，稍有不慎随时都有全灭的可能。

经调查，眼前的十字门似乎也无法使用，看来这下子白跑了一趟，原路返回猫型战车吧。



从迷宫出来后卡兹告诉哈根，人鱼族的昂似乎知道关于ミルトカイル的秘密，得知这个消息后哈根决定去去找昂问个清楚。回到刚刚与昂见面的西边海岸，没想到人鱼船长早已在那等候大家了。昂称海底有一个布满了ミルトカイル的ヴィルキュアキント遗迹，也许去了那会发现些什么。为了查明真相，众人决定前往海底遗迹。

选择"ヴィルキュアキントへ"后通过十字门来到人鱼世界ヴァルナカナイ，听人鱼船长的描述遗迹里似乎还有ドロシー正在寻找的"紅いミルトカイル石の结晶"。

ヴィルキュアキント遗迹

进入迷宫后要注意地上的红色液体，踩上去HP会减少。一直沿着路走，在第一个分岔口向下，接着左拐会看到一个紫色石块和五块ミルトカイル。先将左手起第二列下方的ミルトカイル打碎，然后再打碎最右方的，最后再将第二列上方的ミルトカイル打碎就会形成一个桥，过桥将对面的ミルトカイル打碎后回到第一个分岔口，这次选择左边的道路。没走多久昂和她的部下波尼突然出现啊，他们似乎被ミルトカイル的力量影响了，在说了一些古怪的话后袭向哈根等人。

BOSS

昂・西丽娜、波尼・马库西马德、アインストファウストA、アインストファウストB

两个アインストファウスト都会群体攻击技能，优先清除。两位BOSS的攻击都很强，波尼的攻击附带异常状态，先将他消灭再去围攻昂吧。

被打败后两人都恢复了正常，这时最好回去补充药品，因为再往前走一点还有一场BOSS战，对手是夜和黄昏。

BOSS

夜、黄昏

想必大家都能猜到，这是场超级磨血战。两台机体的HP厚得可以，且都会使用自动回复技能，在这里推荐先清除夜，因为夜的群体攻击实在是非常危险，相比之下黄昏的威胁就没有那么大了。

战胜后夜和黄昏作为支援角色加入队伍。向上走进入最后的房间就能找到红いミルトカイル石の结晶，同时房内还有一台名位噬光者的机体，它似乎不打算让哈根得到红いミルトカイル石の结晶。为了获得红いミルトカイル石の结晶，哈根只有选择战斗。

BOSS 噬光者

噬光者的群体攻击"乱黄龙"威力惊人，要随时注意我方角色的HP，其他就没有什么特别可怕的招式了。另外，噬光者每回合都会回复大量HP，所以在战斗前要准备好足够的回复药，因为这场战斗所要花费的时间不比先前那场BOSS战短。

成功获得了红いミルトカイル石の结晶，接下来只要将它交给ドロシー就可以了，选择エルフェテイル南部へ来到エスメラルダ，把红いミルトカイル交给ドロシー后就能得到破坏红色ミルトカイル的武器了。ドロシー告诉众人，北部キュアモス树附近有个十字门，那里似乎有什么不寻常的东西。

乘船来到エルフェテイル北部，对着キュアモス树点A键便可通过十字门来到フォルミッドヘイム。

キュアモス树

从左边的路来到有记录点的房间，喝了这里的红色液体后可以回复HP和SP，进入下一个房间后会遇到ドロシー和在巨型猫战车里交手过的ルボール，他们来这是为了了解引发一连串事件的真正原因。神夜提议把这件事交给他们，希望两人离开这危险的地方，可对方似乎并不领情，还朝哈根等人动起手来。

BOSS ドロシー、ルボール

炸弹人ドロシー还是一如既往地可怕，光是单体炸弹攻击就可以把我方一名同伴送上西天，当然狼人ルボール也弱不到哪里去，他附加异常状态的群体攻击很麻烦，先将它解决吧。

胜利后离开建筑物向东边走，看到一间大屋子后进去会见到琥魔，可以在她这里购买补给，记得准备足够的解毒药。再向上走会遇到沙夜，没谈两句又开打了。

BOSS 沙夜、毒马头、毒牛头

沙夜的攻击能力固然可怕，但开战后必须立刻集中火力消灭毒马头和毒牛头，中毒可一点也不好玩。只剩沙夜后相对就轻松点了，但仍旧不能大意，全体附带异常效果的特技还是很危险的。



胜利后从房间左侧离开屋子，向西边前进一段距离会见到一座很高的塔，不过塔的大门被牢牢锁住了。从这里往左走会见到一个绿色建筑，进入后会和W06以及T-elos进行战斗。

BOSS W06、T-elos、WR・ラヴレス、WRイーサッキ

W06和T-elos都有强力的群体攻击，且防御能力优秀，多利用"脱力"等精神指令降低对方的攻击力和防御力，否则会非常吃力。

胜利后下方的道路将会打开，临走前艾冼发现了从W06身上掉落的钥匙，有了它就能打开巨塔的大门了。

进入巨塔向右上方走，途中会遇到巨大的石像，进入石像左侧的房间破坏水晶，利用水晶下的传送法阵打开红色开关后返回有记录点的房间。这次进入左侧的楼梯，上了楼梯会见到石像，进入石像右侧的房间找到相同的红色开关，打开后再次回到有记录点的房间，进入中间的门见到猫人卡兹，他告诉哈根在门后面的人知道ミルトカイル的秘密，但如果想进去必须打败自己，若连这点能力都没有是无法活着出来的。

BOSS

卡兹

无论是HP还是攻击能力，卡兹比起之前的几个BOSS要强不少，几乎是单体必杀和群体必杀轮流用。不过毕竟对方只有一人，只要多利用精神指令增加我方防御，一般不会有什么危险。要注意的是卡兹的强制回避几率很高，且反击相当强劲，每次攻击前要留意一下自己的HP。

战斗结束后将左右两边的水晶破坏后门将自动打开，进门后往左上方走，进入左上方的房间破坏入口边的两个水晶会出现记录点，继续向右走，将尽头四个水晶破坏掉后搭乘旁边的电梯来到顶层，进房间后将和奥卢盖斯托尔军的队长艾泽鲁·古拉那达展开战斗。

BOSS

恒奈·瓦尔基里、艾泽鲁·古拉那达、裘安·菲莉安

三个敌人中威胁度最小的要数裘安了，恒奈用的几乎都是群体必杀，艾泽鲁平时用的技能虽然都是单体但威力极其可怕。上场的队员最好拥有“铁壁”、“闪き”等精神指令，否则很容易被瞬杀。考虑到威胁度和HP的厚度，推荐先按顺序将恒奈和裘安消灭，接着直接利用“直击”围攻艾泽鲁，他的防御能力很强，若不用“直击”几乎都是Block。



战斗结束后艾泽鲁将与ミルトカイル有关的情报以及造成一切混乱的根源告诉了哈根。离开时获得カードキーLV3，原路返回到最初的迷宫マイティエーラ。用カードキーLV3打开那扇锁住的门后一直向上走，到了尽头时将左边的机关打开，在这里哈根得知了自己出生的秘密，紧接着噬光者再度出现。

BOSS

噬光者、哈根A、哈根B

三个敌人的HP差不多，可他们都会自动回复，又是一场持久战。老样子，开始先把BOSS身边的两人消灭，接着利用精神指令“高扬”对付噬光者。

打赢后噬光者竟然自爆了，接下来回趟神夜的老家。来到神乐天原的武西城后发现这里的气氛有点儿不对，经打听竟然是因为神夜的师傅乙音带领忍者们叛变，如今似乎聚集在不死樱。

不死樱



选择“不死樱へ”来到迷宫，这里的路并不复杂，通过记录点时向下走，没走多久就遇上了被人操纵的琥魔。

BOSS

琥魔、オロチA、オロチB

这次琥魔与以往不同，所有的招式都得到了大幅强化，一定要用精神指令降低其攻击威力。此外两只オロチ的炮击威力同样不俗，三人若同时使用群体技能我方90%会全灭，因此开局后立刻消灭オロチ。

让琥魔恢复意识后继续前进，走到有许多藤条的地方选择最大的黑色藤条，爬上去就是BOSS战

BOSS

乙音、守天、毒牛头、毒马头

按照惯例首先把毒马头和毒牛头消灭，紧接着消灭HP较少的乙音，血牛守天放到最后料理。对付守天时别忘了利用“直击”，不然根本打不动。

シュラーフェン・セレスト

战斗结束后几个家伙都取回了意识，之后众人找到了毁灭十字门的方法，前往シュラーフェン・セレスト(神夜刚加入后

提出要进去冒险的飞船残骸），来到放有传送装置的房间，从中间的门进去后在第一个分岔口向上，在深处的房间内打开一扇门后会发现大量人造神夜，接着强制进入战斗。胜利后进屋打开电源开关，回到之前的分岔口左走搭乘升降梯，接着向右走来到一个大房间，打开最后一台机器的开关就能启动门口通往供电室的升降梯，乘上升降梯来到下一层将左右两侧的机关打开，再次搭乘升降梯回到刚刚的大房间就是与沙夜、T-elos的BOSS战了。

BOSS 沙夜、T-elos、人造小牟、人造零儿

人造小牟和人造零儿的招式与本尊儿乎相同，另外他们还能够使用自动回复，所以要集中攻击逐个击破。四个敌人中攻击力最强的是T-elos，无论何时降低她的攻击威力是最优先的，消灭两个复制人后马上将火力集中到T-elos上。

战斗结束后启动中央的装置，选择"主炮发射"后最终迷宫就会出现。先回到基地整顿一下，准备完毕选择"シュラーフェン・セレストへ"前往最终迷宫。



シュラーフェン・セレスト

琥魔这个财迷竟然跑到这种地方来开店，在她这不但可以购买补给，她还会为我们回复所有HP、SP。往前走一会见到一台名为ヴァールシャイン的机体和噬光者复制品，接下来会后两场BOSS战，每场结束后都能去买补给，别忘了。



BOSS (1)ヴァールシャイン、噬光者

噬光者的群体攻击"乱黄龙"还是那么猛，开局用精神指令将它的能力往死里降。由于两个机体都很重，别忘了使用"高扬"或"突击"，利用"直击"破防后依靠连携和援助攻击争取大伤害。

BOSS (2)黑色亡灵、夜、黄昏

打法和上一场差不多，不要吝啬补给了，打完这场就是最终BOSS。

原来一切的罪魁祸首就是眼前的ヴァールシャイン・リヒカイト，它也是来自其他世界，之所以会发生那么多异常状况都是因ヴァールシャイン・リヒカイト尝试打开十字门所致，只要将其打败一切就结束了。

BOSS ヴァールシャイン・リヒカイト

最终BOSS群体攻击的伤害超过四千，单体攻击更是能秒杀我方角色，"脱力"等辅助精神指令千万不要停，没有SP后马上嗑药，这是最后一战了，没必要心疼钱。



本作的总体素质相当不错，爽快的战斗加恶搞的台词是游戏的亮点。当然，作为一款RPG，本作还有许多不足之处，如城镇的设定过于简单，无法进行探索，这让许多以擅闯民宅翻箱倒柜为乐的玩家很不满。另外在大地图上无法随时记录这一点也非常不贴心。

攻略透解 GUIDE THROUGH

VALHALLA KNIGHTS 2

ヴァルハラナイツ2

故事叙述在制裁之日，人们被众神所舍弃。从天而降的女神制裁将大地撕裂、使海水干枯。然而，人们并未因此而放弃希望。由于一位魔女的活跃，使得女神受了伤。但是，这并没有完全将女神给打倒，而且为了疗伤，女神还潜伏在世界的某个角落。在那之后过了一千年，王国里正在招募冒险者。其目的不用说，当然是为了打倒藏在世界某处的女神，并且让世界回归和平。在这样的时代，玩家所要扮演的就是在孤儿院长大的主角，为了成为王国公认的冒险者而展开旅程。

瓦尔哈拉骑士2

ヴァルハラナイツ2

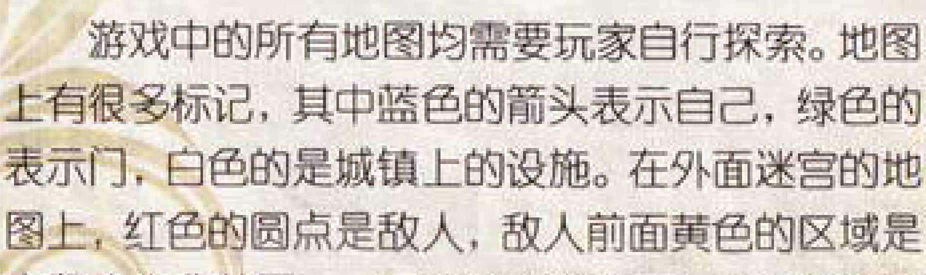
PSP	MMV	A・RPG	2008年5月29日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

文 好想sleep 编 羽纹 美编 Yangyu



键位	通常	战斗
十字键	周围视点移动	上：道具；下：登录魔法；左右：切换操控对象
滑杆	人物移动	人物移动
○	确定	普通攻击
□	下蹲	必杀技
×	取消／加速对话	技能发动
△	菜单画面	战斗菜单
R	第3人称视角调整	无作用
L	无作用	指示同伴
START	切换地图大小显示模式	指定整体作战方针
SELECT	切换领队	切换控制模式

地图



游戏中的所有地图均需要玩家自行探索。地图上有很多标记，其中蓝色的箭头表示自己，绿色的表示门，白色的是城镇上的设施。在外面迷宫的地图上，红色的圆点是敌人，敌人前面黄色的区域是它们的索敌范围，一旦进入这个范围，对方就会变成主动攻击模式朝玩家靠拢。在使用LV1的白魔法“サーチ”之后，地图上会标记出紫色的圆点，那是代表机关或者恢复点之类的迷宫设施，如果在城镇里则是人和动物。

城镇设施

宿屋 休息和存档的地方，注意休息所需花费的金钱与全员的回复量多少有关。

道具店 买卖武器和道具的场所。

教会 可为角色消除异常状态、复活同伴的场所，需要花钱。可为角色消除异常状态、复活同伴的场所，需要花钱。

酒场 收集情报的地方。

工会（ギルド） 进行任务和招募同伴的地方，是游戏的中心场所。工会左边是斗技场，右边是介绍所。

斗技场 是以现有队伍进行连续的战斗，获得胜利就有相应的奖励。开始只能从最低的H级，最高是S级。每个级别都可以反复进行。

介绍所 接受任务和招募同伴以及变更职业的场所，以下为大家详细说明一番。

招募同伴——在游戏开始之初，玩家是没有同伴的，想要增强战斗力必须探索新的同伴，探索同伴其实就是创作一名角色，方法请参看人物制作。第1次探索同伴需要500G，以后每探索一次依次增加500G的费用。创作好同伴后，可以选择让其加入队伍，当然，队伍中的同伴也可以在此待机。



职业——花费少许金钱能更换职业和觉醒新职业。每名角色可以同时选择一个主职业和两个副职业，副职业可以让能力叠加。组合三个不同的职业可以使用三个不同职业的技能，

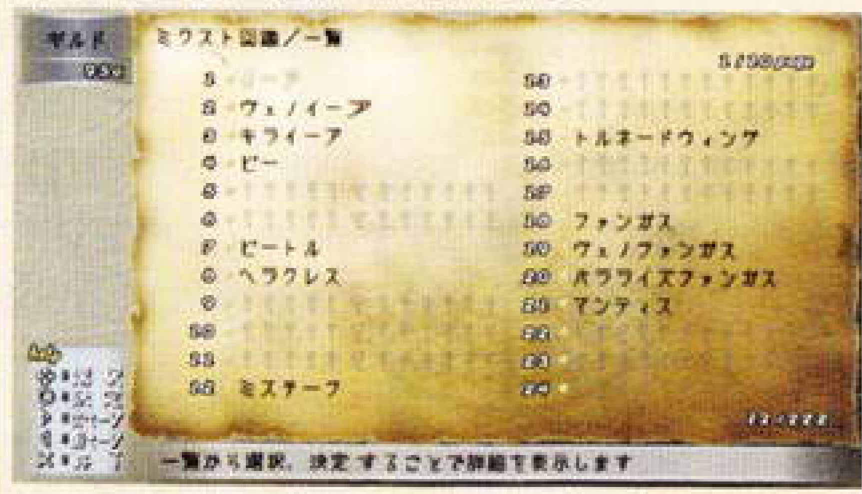


非常实用。玩家要根据角色在战斗中起到的具体作用来进行搭配。注意主职业和副职业的等级不是共通的，副职业不会主动升级，必须变更成当前主职业情况下才能提升等级，所以想要角色全面发展需要培养很长一段时间。

接受任务——只有在完成第1个任务“王国冒险者认定试验”之后才能正式接受工会派遣的任务。这些任务的种类很多，不过一次只能接受一个。接受的任务可以中断，中断后允许再接其他任务。每完成一个任务都要回这里报告，这样能拿到报酬。

鉴定——对得到的未知物品进行鉴定，费用为100G。当游戏进行到中后期得到鉴定魔法后基本就不会到这里来了。

图鉴——查看已获得的道具和遇见过的怪物。初次遇见的怪物在战胜后就会自动登录到图鉴里。注意怪物的具体数据要使用道具查看后才能登录，而怪物和道具的具体资料只能在介绍所里看，这点非常不方便。



仓库——存放物品的地方。初期要先借一个仓库才能开始使用。第1次借仓库的费用是1000G，可以存放100个物品。以后还可以借更大的仓库，不过价格就更高。



迷宫设施

プルアシス

迷宫设施之一，是一种利用属性道具给武器和防具增添属性要素的系统，消耗道具"白纸の札"和金钱就能在上面作出付与目标属性的道具"付与の札"。"付与の札"的属性和发动的プルアシス有关。"白纸の札"是一种特殊道具，一次身上只能持有一个。如果在迷宫的宝箱里得到第2个"白纸の札"，那么它会自动消失。因此当手里有"白纸の札"时推荐尽快将其进行付与。



回复泉

带有女神像的水池，是游戏中提供给玩家回复的设施，喝完池中的水可以完全回复HP和MP。但是使用一次后池中的水就会消失，需要等待一段时间后才能再次使用。

机关

墓碑模样的设施，在每个迷宫中必定会出现，各机关的形状略有差异，其作用无非是开启大门或出现宝箱。

人物制作

创建一个主人公，需要玩家对其进行各种设定。种族方面一开始可以选择エルフ（精灵）、ホビット（小矮人）、人类、ドワーフ（大力士）、アカトキ（亚人），而机器人和犬这两个种族要拿到相应的卷轴后才能开启。性别方面，男性角色一般比女性角色体力要高，但是素早和器用则要低一些。以后在工会招募同伴，其过程也和这里一样。

各种族简要说明	
人类	拥有很平均的能力，什么样的职业都可以适合担当。
ホビット	身材矮小、行动灵活快速的种族。因为灵敏的特性比较适合向盗贼一类的职业发展。
ドワーフ	拥有压倒性的魁梧身材，擅长近身物理战斗。但是对于魔法的抵抗很弱。
エルフ	具有出众智慧的种族，在对魔法的精通方面是其他种族所不能比拟的。
アカトキ	身体异常结实，擅长使用拳头作战，外表与人类一样。非常适合モンク这个职业。
机器人	在厚厚的盔甲里用旗帜和链锯作战，与其他种族区别较大的特殊种族。因为是机器人，因此没有性别之分。
狗	观赏性质的动物。使用专用武器作战。

在确定好种族后就可以对人物的面部特征和头发进行设定了，每个种族、每种性别都分别有6种面部和头发样式可供选择。老实说，虽然本作中可以选择的面亮了，但是由于可选择的容貌都不太理想，在这点上完全输给了前作。



确定容貌之后是职业选择，初期只能选择以下5种下级职业，除机器人和狗以外，其余职业种族共通。上级职业和特殊职业只能在工会的介绍所里转职。

下级职业

ファイター：攻击，防御比较平衡，是队伍中的常备职业。可以装备多数的武器和防具是其特征。
メイジ：队伍中的主力魔法攻击单位，由于并不擅长近身战斗，因此保持在队伍的后排会比较稳当。
プリースト：擅长回复魔法的职业，是队伍中的生命线。在序盘阶段，队伍中有该职业队员的话会使游戏难度下降不少。
シーフ：移动速度快，拥有宝箱开锁、逃跑等支援能力的职业。战斗时使用远程武器进行攻击。
モンク：用拳头发动强有力的连续攻击，其攻击力在下级职业中有压倒性的优势。

上级职业

ナイト：拥有直接攻击和回复魔法的防御型职业，是队伍中最理想的肉盾。
ニンジャ：2刀流派的职业，亦可远距离作战，是专业战斗职业。
サムライ：使用刀为武器，强化攻击型的战士。
アンカー：兼备攻击魔法和回复魔法大魔法师。
エンチャンター：擅长辅助魔法的魔法师。

特殊职业

マシーン：机器人专用职业。
ガード：狗专用职业。



之后要为角色取名字，可以用电脑随机选取的名字也可以自己动手输入，但最大只能输入8个字符。最后是BP点数的分配，最大有4点。点数的多少实际上是看你前面的名字，有些名字只有1点BP，有的则是4点BP，对分配不满意的话可以退到取名字的界面再取其他名字。



菜单说明

アイテム	查看或者使用道具，按□键是道具自动排列顺序。
魔法	使用或者设定战斗中魔法的快捷键。本作的魔法分攻击、回复和付与3大类。每一类有6个级别，每个级别都有4种魔法。所有魔法都是依靠道具书物来习得。1级魔法消耗MP都为1，2级魔法消耗MP2，后面以次类推。MP在大地图上是徐徐恢复的，所以不用太过在意MP的消耗。
装备	本作装备数量众多，而装备项目也很多，分单手、双手、盾、头部、身体、腕部、脚部、头饰、左指、右指10大类。
スキル	每种职业都有自己的专有技能，当职业等级达到20的时候就能学会全部3种技能。不过可惜的是，每次出战只能装备一种技能，这些要看具体的搭配而定。
阵型	队伍中最多有6名成员，每个人都会排列在3×3的正方型阵列中。一般是魔法类型的角色靠后，近战类型角色在前。注意如果被敌人追击就会背对敌人，这样位于后方的角色会比较危险。
思考作成	对同伴行动倾向的设定。初期可以分配的点数很少，同伴可以采取的行动方式和次数也很有限。但是随着等级的提升，将获得非常多的分配点。
ステータス	人物状态。角色名字下方的是必杀槽，积蓄满后会散发红光。下面依次是HP、MP、职业、等级以及装备的技能。
クエスト	查看正在进行中的任务的资料。
コレクション	查看已经收集／讨伐过的道具和怪物的资料。
コンフィグ	系统设定，包括信息显示速度、迷你地图显示与否、按键作用等都能在这里进行调整。



在审判之日——
我们看到了女神从天而降，
但是，她不是来传授神明的教诲。
我们被神明抛弃了……
当时的人还没有拥有打倒女神的力量，
但是……
如果我们能等待一千多年的时间，
也许那时就能消灭女神？
我即便是付出生命的代价也要多争取到一点时间。
请我的子孙，
不要相信神明，
在您有去祈祷时候。
成家生育孩子，并抚养他们长大，
给予他们剑和魔法的知识。
生存下去——
无论遭遇怎样的困难，也要坚强地活下去！
只要生存，就有会希望，
这个是我留给人们的希望的预言。
——水晶魔女



在那场灾难过去了一千多年后，圣战之日即将来临。圣历1724年，主角所在的孤儿院被人放火。正当主角查看情况时，遇见前来救助孩子们的ロザリオ。但随后赶来一名自卫团的士兵，他不但没有帮忙救助孩子，反而要求主角交出被误认为是崇拜邪教的ロザリオ。主角不肯就和士兵打了起来，不过由于实力的差距被一击打倒。ロザリオ以为没救时，却发现主角又站了起来！这时，又有一名路过的骑士过来帮忙。见情况不妙，士兵只好先行撤退。不料士兵刚走，突然又从森林里串出一头龙，主角和那名剑士联合起来战斗。这里是游戏中第一场战斗，没有难度，大家可以借此熟悉下操作。正当激战之时，突然出现一个人，一击将龙击毙。这个人警告他们，这一带相当危险，请赶快撤离这里，不然下次就没简单了。众人不得已，只好离开了这里……



圣历1729年春，在ヴァイゼルヘイム王国。那场事故5年之后，主角已经比原先成长了不少，目前正为了成为王国公认的冒险者而不断努力。在宿屋醒来后，先在房间内取得“冒险者认定试验证”，出门得到“バラのロザリオ”。之后离开宿屋到外面去，往右方走到城堡前与士兵对话进行冒险者认定试验。

CHECK PONIT

出门后有人会给你进行游戏的基础讲解，可以选择听或不听。这里建议先出门到外面把第1张地图上所有的宝箱回收，能得到600G左右的金钱，这样就可以去工会招募一个新同伴了。如果你的记忆棒中有上一作的进度（不一定是通关记录，任意记录均可）的话，那么这里工会的介绍所里一开始就有个名字叫リーネ的同伴在那里，她的种族是妖精、职业为牧师，在初期资金很少的情况下，这是个不可缺少的回复角色。拉上リーネ，再招募一个同伴，这样就可以放心地去外面闯荡或者完成剧情了。如果没有前作进度的话，这里就必须招募一个职业是牧师的同伴，这对初期战斗来说相当重要。

去王宫门口与士兵对话，之后自动进入到宫廷。在与大臣对话得知此次的冒险者认定试验的要求并得到“石ころ”和“冒险记”两件物品。剧情后来到大门与士兵对话并返回工会里，把“石ころ”给介绍所的人看了之后引发剧情，这个时候就可以开始接受任务了。目前可以受领的只有主线任务“王国冒险者认定试验”。

CHECK PONIT

初期阶段的赚钱指南

本游戏和敌人战斗后不会直接得到钱，但是有机会得到一个宝箱，宝箱中的东西一般是随机的。但大部分情况下都是未鉴定的东西，这些东西需要鉴定后才能使用。鉴定有两种方法：一种是去工会鉴定，每个物品鉴定费用为100G；另一种是使用道具“アナリシスの札”，它可以在宝箱中获得或者是去商店里买，价格同样为100G。就初期来讲，玩家身上的钱很少，根本不能用作去工会鉴定。我们得到的未鉴定物品大致可以分为以下3类，一是武器装备，二是回复药品，三是书等技能物品。建议只鉴定装备和技能物品，而药品因为数量太多建议全部卖掉，虽然未鉴定品只值10G，但是数量一多那就是个不小的数目。

任务	王国冒险者认定试验
内容	调查你拿到的“石ころ”是什么，向森林前进并加以确认。
报酬	500G
任务说明	这里要从市街地出发，穿过之后来到ドミルの森。一边启动机关一边前进，来到森林尽头的一处水晶门前，与キノコ发生剧情战斗。胜利后进入房间，发现自己拥有的石头和水晶产生共鸣，之后被传送回了工会。

回到工会，工作人员解释说这块石头是水晶魔女留下的遗产之一，希望通过这个测试的人能肩负起魔女的遗愿继续与神明抗争下去。当主角有了充分的思想准备之后就可以去王宫完成认定试验。在去王宫之前，可以稍微整理下自己的装备，有钱的话可以买个1000G的仓库用。整理完后就可以出发了。

来到王宫，大臣发给合格者证书后请ヴァイゼルヘイム王国第16任国王发表讲话“1000多年后，打倒制裁女神ミロワ－ジュ的方法还没有找到，希望各位继承水晶魔女的意志继续寻找其方法。王国的和平、世界的未来就托付给各位了……”之后回到工会领取报酬。进工会时，又会有人给予主角一些游戏的提示。进入工会，主角得知ロザリオ很担心自己，所以先回去见见她吧。在宿屋门口遇见焦急等待的ロザリオ，让她放心后休息了一晚。第二天去工会报告任务。报告完后就可以接受新的任务了，这次是“迷子の子犬”。

任务	迷子の子犬
内容	找到走失的小狗，目前发现迷失在市街地中。
报酬	450G
任务说明	这个任务比较简单，在市街地回复泉右边的区域就能找到迷失的小狗。在找到小狗后突然出现一名叫オット－的骑士，还没说上几句就串出一头龙ミクスト，看来又要战斗了。选择帮助后开始战斗，胜利后队长キリアン出现，原来他们是抗神机关“ヘルゼ-エン”的成员。キリアン发觉5年前他们和主角见过面，不过由于还有任务就先行离开了。之后直接返回工会报告任务。

回到工会，ロザリオ在这里等着主角，这里得知抗神机关是王国的千里眼，是专门为对付女神而设立的超法规组织，从圣历700多年就开始设立，一直维护王国到现在。正说着，花花肠子的オット－前来看望ロザリオ，并护送她回宿屋……报告完任务后就可以接到大量新任务了。这个时期有“绘の具を届けて！”、“枯れない花束”、“秘药调和”、“キノコ狩り”4个任务。

任务	绘の具を届けて！
内容	为了取得绘制工具到道具屋去。
报酬	650G
任务说明	非常简单，先到道具屋领取物品后去王宫大门和守卫说话，把东西交给他就行。

任务	枯れない花束
内容	为了祝贺一女子的生日，请找到不枯萎的花。
报酬	600G
任务说明	刚接完任务出门，就遇见ロザリオ，从她那里得知ドライフラワ－可能就是要找的东西，先去道具屋入手“造花”，接着回到宿屋把“造花”交给ロザリオ，之后得到“造花の花束”，这样就可以回去交差了。

任务 秘药调和

内容 击破ミスチーフ得到它的粉20份，有时间的话再去讨伐ヴェノモス得到它的粉10份，完成指定的怪物讨伐后去工会。

报酬 リバースの小瓶 +450G

任务说明 ヴェノモス在市街地，而ミスチーフ在“ドミルの森”里，找到它们击破足够的数量就可以回来交差了。建议先在市街地找ヴェノモス，再去森林找ミスチーフ，这样打完它们就基本完成任务了。总的来说是很简单的任务，虽然没有消灭足够的ヴェノモス也能完成任务，但这样就无法得到追加的金钱。



CHECK PONIT

在森林取得鉴定魔法后给主角使用，在以后的游戏中，凡是未鉴定物品都可以通过魔法鉴定。对于不太重要或者多余的东西全部卖掉可以得到非常多的钱。由于MP是徐徐回复的，因此根本没必要担心MP不足。游戏中后期通过变卖防具和武器就能获得大量的金钱。

任务 キノコ狩り

内容 讨伐20只蘑菇ヴェノファンガス。

报酬 1000G+800G

任务说明 这个任务更简单，直接在森林的第1个版图和第2个版图就可以看见它们，由于对方的实力很弱，因此战斗并不困难。在完成“秘药调和”这个任务后会个任务后会陆续出现新的任务。



任务 ビッグマンティス讨伐

内容 最近在セノリヴィア川确认有怪物ビッグマンティス活动，请前往讨伐，另外，如果期间消灭10个以上的ヴェノファンガス会有特别奖励。

报酬 1000G+800G

任务说明 这次的任务目的地比较远。准备万全之后出发，从森林的最上方来到セノリヴィア川。向下走，路上看见紫色的蘑菇就是ヴェノファンガス。而ビッグマンティス就在最下面的版面中。这次战斗比较危险，最好事先给自己加满HP。如果培养有魔法师的话就多利用魔法攻击吧，这样会让战斗轻松不少。击破后利用回街卷轴回到宿屋。

在对付ヴェノファンガス时，伯爵オットー正在这里等待主角已经很久了。这次オットー不会参战，事后オットー对主角赞赏有加。但是队长方面已经转移到下个目标了，オットー也只好跟着赶过去。回去后可以去商店买点必需品，还可以去斗技场接受E级以下的挑战。另外，在之前获得的专职书可以给专职回复的角色使用。由于一本书只能给一个人学习觉醒，所以要慎重考虑。

任务 ロザリーの诞生日

内容 为了庆祝ロザリー的生日，需要制作头饰，要狩猎フレアウィング和フリージウィング各10只。

报酬 850G+パラーラルエイドの书

任务说明 这个任务要在“ビッグマンティス讨伐”完成后才会出现。フレアウィング在森林就有，而フリージウィング需要到セノリヴィア川。不过为了方便寻找，还是直接去セノリヴィア川狩猎，那里两种怪物都有。フレアウィング在进セノリヴィア川就有一定几率遇见，可用反复进出版面的方法将它们刷出来。而フリージウィング在通过一条长河流之后的版面里。讨伐完成后先回宿屋把东西交给店主，得到“羽饰り”。在工会，大家都来为ロザリー庆祝她的生日，然后主角上前把做好的“羽饰り”交给她，这样就能结束任务。

任务 ヘンリーを搜せ!

内容 ヘンリー在外面探险，结果在河川一带失踪了，接受任务后请到水池边来。

报酬 800G

任务说明 这个任务要在“ビッグマンティス讨伐”完成后才会出现。先去水池边得到消息ヘンリー在セノリヴィア川附近，然后直接赶到那里就行。在セノリヴィア川的右下方找到ヘンリー，这个时候ヘンリー要求找到被偷走的手表，在本区域的一个角落里发现一个蘑菇型的敌人，打败它就可以得到手表，拿去给ヘンリー，就可以完成这个任务了。最后回到街上发生剧情（注意，这里回到街上指徒步走回来，如果是魔法传送或者道具传送回街上就不会触发剧情）ヘンリー会加入队伍。

任务 クロヤナギへの手紙

内容 我最近写给クロヤナギ的信一直都没有回信，请帮我直接向本人问问。

报酬 チャージの小瓶

任务说明 非战斗任务。这里先到宿屋去发生情节，再次回到工会就会发生委托者调查出现的事件，之后就可以去领报酬了。

任务 落し物

内容 由于战斗中不小心遗失的物品，请前往森林寻找。

报酬 1200G

任务说明 这个任务比较简单，前往森林的右下角，原先有一个等级宝箱的地方就可以发现丢失的物品。得到后返回街上，把东西还给小女孩后就可以去工会了。注意，这里要徒步回到街上，否则无法触发剧情。



任务 リンドー

内容 在ドゥブリ沼有リンドー，请采回来，就在有水晶的地方。

报酬 1700G

任务说明 完成“娘を探してく下さい！”后出现的任务。目标地点就是“娘を探してく下さい！”救ライーネ的地方。找到后请步行回来，如果使用传送则无法发生剧情，最后去工会报告即可。



任务 ミクスト讨伐指令

内容 最近由于附近的鬼物增多，对王国造成了很坏的影响，请讨伐30个以上的怪物。

报酬 1900G

任务说明 没什么说的，可以就在市街地讨伐30个敌人就回来交差。这个是长驻任务，可以反复完成赚钱，不过只适合在中前期，等鉴定魔法到手后就没有必要再做这个任务了。



任务 休息の地

内容 由于最近怪物开始多在セノリヴィア川集结，请在那里讨伐30个以上的怪物。如果讨伐了15个マンティス以上的，会有特别奖励。

报酬 2300G+ブロンズハーネス

任务说明 直接杀过去就可以了。マンティス是那个淡绿色的螳螂，在进入セノリヴィア川的那个版面就有，多在那里刷一会儿就可以完成任务。回到工会，国王的大臣已经在那里了，付给报酬后希望主角到王宫内进行另外的会谈。

任务 王の休息

内容 去讨伐ヴェノナッツ30个以上，注意那里有剧毒，十分危险，请注意。

报酬 15000G+バロングゲ

任务说明 去目的地路途很遥远，之后有很多任务都是这样。ヴェノナッツ是紫色的螃蟹，出现范围很广，不用担心找不到。消灭完后返回工会。大臣看到主角顺利完成任务后非常高兴。

任务 娘を探してく下さい！

内容 我的女儿ライーネ在外出旅行后没有了消息，最后有消息称在沼泽一带看见她，请帮忙找到。

报酬 2300G

任务说明 这个任务要前往ドゥブリ沼。在那里的第2个版面，穿越一个隧道后一直前进会来到一座祭坛前。在那里看见了被绑起来的ライーネ。面具男子要求主角离开，但是我们怎么能言听计从呢？于是选择第2项开始战斗。面具男能力不错，如果我方能力不够会比较被动。胜利后救下ライーネ，然后回工会复命。ライーネ的父亲很感谢主角的援救。

任务 冒险者祭开催

内容 近日举行冒险者的节日，为此请在森林讨伐50个怪物。参加者只限冒险者。

报酬 3800G+ダブルブレーディット

任务说明 先到王宫参加冒险者祭奠的开始仪式，得知如果讨伐30个ミスチーフ将有特殊奖励。回去时碰见オットー，寒暄几句后离开。接下来就去讨伐吧！50个怪物比较容易，但是讨伐30个ミスチーフ就需要有一定的耐心。回到王宫后，オットー也回来了，不过他却比主角晚。在王宫获得贵重品“冒险者祭奠优胜奖状”。

任务 割れた壶

内容 自己最喜欢的壶坏了，想找アーノルド进行修理。

报酬 2500G

任务说明 先去和アーノルド会面，アーノルド在王宫，所以直接找门卫。アーノルド说修理需要“ガーマ的体液”10份，所以直接去讨伐ガーマ10只就行。ガーマ是一种红色的青蛙，多出现在セノリヴィア川，完成任务后去交差可以得到“立派な壶”。

任务 动物保护组合のお願い

内容 最近在沼泽出现了破坏生态平衡的家伙，要求讨伐ガーマ和オーク各15只。

报酬 2600G+ジャバウォック

任务说明 这个任务也是讨伐ガーマ，不过是在ドゥブリ沼指定讨伐。首先来到宿屋，和委托者谈话，没想到那位动物保护专家居然滔滔不绝地开始讲授他的工作经历、目标等，居然把主角讲睡着了（笑）。最后看见主角睡着了还想把她叫起来继续……这个算是比较有趣的一个情节了。在ドゥブリ沼的第2个版面就有ガーマ，刷几次就可以回去了。オーク是拿斧头的大怪物，不要弄错了。完成这个任务后会追加新的保护任务。



任务 动物保护にご协力下さい

内容 这次为了保护心爱的动物需要到雪山消灭ウルフ、ヴェノウルフ15个，详细情况到宿屋相谈。

报酬 3200G

任务说明 对，又是那家伙，滔滔不绝说个没完，主角又一次栽在他手里了（笑）。这次需要消灭ウルフ和ヴェノウルフ，它们都是属于狼类，只是颜色不同而已。注意，他们都出没在山顶的那片区域。

任务 求む！研究素材

内容 最近在收集怪物资料，需要讨伐オーク15个和ジャイアント10个。

报酬 2900G+1000G

任务说明 这两个怪物都是属于巨人族，常在沼泽出没，直接去那里就可以完成任务。

任务 雪山搜索依赖！

内容 我的女儿アイシャ到雪山去了一直没有回来，可能遇到怪物的袭击了，请帮我找到她。

报酬 4300G

任务说明 在有水晶的地方再次看见有人想把アイシャ用来进行祭奠。当然，我们的主角是不会允许对方这样做的，而敌人似乎于也知道我们的来头，看来已经没有交涉的余地了……胜利后返回交差。



任务 果たし状

内容 决一胜负，在市街地见。

报酬 笼手

任务说明 在市街地出口右边的一个房间里找到了委托人。剧情战斗后，发觉不是要找主角，于是拜托主角进行一些调查，回去就可以交差了。

任务 ムサシの情报

内容 情报屋显示有ムサシ的情报，但是需要サキュバスの泪。

报酬 27000G+エレメントハンマー

任务说明 要找"サキュバスの泪"就要到教会那里找サキュバス这种怪物，就是头上有翅膀的。得到之后直接去酒场打探情报，接下来就可以去领取报酬了。

任务 私がムサシです

内容 想要知道我名字的由来请到沼泽来。

报酬 28000G

任务说明 单独一个人前往沼泽就会碰到要找的人，之后发生战斗。胜利后回酒馆找情报员对话，最后就能回工会领取报酬了。

任务 安眠妨害

内容 最近森林的ウルフ叫得很厉害，妨碍了我的睡眠，请前往讨伐。另外，同时出现的キライーア也请消灭掉。

报酬 4700G+2500G

任务说明 キライーア讨伐30个，同时要找到ウルフ。幸好就在森林，我们已经很熟悉了。所以应该没有太大困难。

任务	预言の书
内容	我是预言家，我的一些东西忘记在雪山上了，请帮我找回来，详细情况请到教会来。
报酬	4600G

任务说明 先去教会见委托人，得知他以前的日记忘在山上的宝箱中，现在已经没有体力去取回了，希望主角帮他找回来。之后就可以去雪山找宝箱了。他的日记在ニブリガン冰洞和マーニディル洞穴的入口处，就是有碑文的洞穴中。找到后回到教会，剧情后得到贵重品"ルシファーの书"。



任务	ルシファーの愿い
内容	这个是我死后的遗言，在我死后把我的书送到ヘズウード墓地去。
报酬	武器

任务说明 这个是"预言の书"的后续任务，只有前进到ヘズウード墓地才会出现。由于路程很遥远，大家最好多准备些道具。



任务	相棒の形见
内容	上雪山的时候被一大群イエティ围攻，结果丢失了自己的棍棒，由于实在不能容忍发生这样的事情，所以想寻找丢失的遗物，有时间的话请讨伐イエティ 15 个以上，会有相应的报酬。
报酬	4900G+2800G

任务说明 イエティ就是雪山上多如牛毛的雪人，寻找起来没有难度。只是要注意别被对方围攻了，等级或能力不够的话会死得很惨。棍棒在一处机关内，由于走到附近就会自动发生剧情，所以请放心寻找。完成任务后回到工会会发生剧情，此时新同伴サーバス加入。



任务	狂犬アタックドッグ
内容	最近アタックドッグ在雪山上大量繁殖，严重影响到周围的安全，所以决定找人去那里讨伐，目标讨伐数量是 20 只。
报酬	5000G

任务说明 这个是中后期时常出现、可反复执行的赚钱任务。アタックドッグ是雪山上的一种狗，所以不要把狼当成目标了。



任务	连续美女诱拐事件
内容	最近一连串的少女诱拐事件弄得是沸沸扬扬，经过一系列的搜索，发现嫌疑犯往ソールディル洞穴去了，请把你们的力量借给我们。
报酬	7600G

任务说明 为了调查事件的真相，要先前往ソールディル洞穴。在出发之前，得到委托者留下的贵重品"白水晶の指轮"。出门就和オットー撞了正着，オットー发现主角也是在调查连续美女诱拐事件，他为了自己的恋爱之路不受干扰，也到那里去调查了。之后发生下面的事情后就可以回来报告了。

来到水晶所在地，果然见到了之前出现的第3使徒，看来他是盯上了之前得到的"白水晶の指轮"，可惜我们是不会交给他的。虽然打败了对方召唤出来的龙，不过主角一行人却敌不过他本人，好在他抢到的戒指是假的。正在这个时候其他同伙赶来，那个男人知道自己的事情已经败露，不得已只能解放人质。原来他们是女神的部队——十翼会，之前出现的铁假面就是第1使徒。他们是遵照女神的意旨来执行任务。回到工会，得知王室的人平安是最好不过的事情了。主角也是现在才知道这次绑架的是公主レティシア，剧情后得到贵重品"白水晶的欠片"。

这个事件目前是暂时告一段落，但是主角刚刚走出门就碰见オットー赶来，正当オットー想发挥下自己的口才时，队长跑来通知抗神机关要开始行动了。之后主角可以了解到一些事件和组织的相关情报。

任务	割れた壶
内容	最近发现很少卖出绘画，很可能暗地里有买卖。谁和我一起去ソールディル洞穴调查，请到道具屋详谈。
报酬	8200G

任务说明 来到道具屋，アーノルド在这里已经等了很久了，之后就前往ソールディル洞穴调查。来到水晶前面一个区域，发现第六使徒在那里，アーノルド争执不过，只好打起来。战败的第六使徒只能卷起尾巴逃跑，之后回到工会报告。



任务 悩みの种

内容 最近，公主离家出走的毛病又犯了，好象在森林和河川一带发现了她的身影，为了保护公主，请前往河川搜索。

报酬 8500G

任务说明 为了找公主要去セノリヴィア川。在河川的第二个场景里发现公主，过去干掉一些青蛙后解救她。不过看样子，毛病还很难改掉呢，之后回去报告。



任务 封印の书

内容 在书库整理时发现一本被封印的书，估计里面有强大的怪物，请和我到ソールディル洞穴解除书的封印。

报酬 8600G

任务说明 来到ソールディル洞穴里水晶附近的一个小房间就能触发剧情。解开封印出现的是一头龙，消灭后完成任务。



任务 湖に眠る白水晶

内容 白水晶听说被藏在アラカトラ湖，希望有人去调查，一定要抢在十翼会之前保护好白水晶。

报酬 14000G

任务说明 来到アラカトラ湖进入最初版面中央的房间就会自动发生剧情。和十翼会的第10使徒战斗后拿到"白水晶的欠片"，之后返回工会，把"白水晶的欠片"交给アーノルド。白水晶就快完成了，为了感谢主角，得到了贵重品"ロザリーの肖像"。



任务 紧急调查

内容 在アラカトラ湖有人目击十翼会的人在此出入，希望得到冒险者的帮助。如果能消灭50个怪物会有特别奖励。

报酬 13000G+10000G

任务说明 消灭50个怪物是很容易的。那里的怪物成群，想不拿到这个特殊奖励都困难。随后在一个房间内发现十翼会的第9使徒，话不投机就直接战斗，胜利后マリン成为同伴。

任务 王宫の研究

内容 最近アラカトラ湖的怪物数量增多，我国在アラカトラ湖上的研究受到阻碍，希望去アラカトラ湖讨伐怪物50只。

报酬 14000G

任务说明 就是去杀50只怪物，比紧急调查还简单。杀完后直接传送回工会就行，这个也是可以反复完成的赚钱任务。

任务 旅仲间募集

内容 为了旅行而探寻一起同行的朋友，目的地是ガロ遗迹，有意者请到酒场来。

报酬 18000G

任务说明 来到酒场和一个在吧台睡觉的男子对话，得到贵重品"花束"。然后带着他去ガロ遗迹。在遗迹右上方有女神像的地方发生剧情，在那里遇见十翼会的第3使徒，抗神机关队长也赶来参战。胜利后失去"花束"，之后直接返回酒场报告得到贵重品"族长の剑"。

任务 酒场の尊

内容 最近酒场的传言很多，比较有价值的是在ガロ遗迹有十翼会的研究所的消息，为了证实情报的真实性请前去调查。

报酬 19000G

任务说明 这次是去ガロ遗迹调查，所以请尽量避免无谓的战斗。来到有四个机关的地方，在其中一个机关处会发生剧情，与オットー汇合后攻击跑过来的翼龙，胜利后丢失了十翼会研究所的目击线索，只好回去报告。注意，这里不能传送回去，要走回街才能触发剧情。

任务 冒险谈

内容 我有很多有趣的话，谁想听我说的请到街上找我。

报酬 カオスグレイブの书

任务说明 出门就看见小孩，他不相信主角的能力，为了证明要去ガロ遗迹讨伐敌人100个，完成后再返回这里和小孩对话。

任务 他言无用

内容 详细委托请到森林中来。

报酬 灰矿のレリーズネックレス

任务说明 在森林遇见的居然是公主，她要主角把她的那枚戒指送到ヘズウード墓地去搜索魔女，得到“バラ水晶の指轮”。之后前往ヘズウード墓地。一路前进到最深处，发现十翼会的铁假面在实行水晶封印。与对方和召唤出来的杂兵战斗，铁假面似乎也到达了目的开始撤退。之后自动返回和公主见面的地方并告诉了她事情的经过。



任务 战いの果てに

内容 ヘズウード墓地出现亡灵，为了不影响周围的安定请将其消灭，另外，讨伐怪物超过30个有特殊奖励。

报酬 23000G+下衣

任务说明 在ヘズウード墓地里有十字架的地方就是亡灵所在地，这里可以先在路上讨伐30个敌人。注意去墓地的道路很遥远，途中要千万小心。



任务 精锐求む

内容 以国王的名义募集冒险者，不分种族、身分。详情到王宫会谈。

报酬 58000G

任务说明 抗神机关的主要任务，参与者都与抗神机关同格。本次的目标是彻底摧毁ブラドン教会。这个任务要在到达ブラドン教会后才会出现。ブラドン教会最开始的门需要“奇数3、偶数4”的密码才能开启。一直往上走，来到第10使徒的房间，正要开战时，我方一个人出来支援。胜利后，由于第10使徒想要破坏大门被我方友军挡了下来，接下来就可以返回工会了。

来到工会被告知，大佐再次召集人员，叫冒险者赶快到王宫集合，到达后才知道原来是大佐他们发现了十翼会的本部——グリトニクス神殿。这次的作战相当危险，国王已经命令所有参战的人员均可享受国家6级勋章荣誉待遇“死亡保险”——也就是万一扑街了由国家照顾家人。这次战斗之前先把物品装满，最好多带点复活的药品。解除各种状态的药也要带上些。

任务 グリトニクス神殿

任务说明 这里的机关是神像，进入中间的机关房间后，第1排房间左边最里面有三名使徒等待着玩家。之后每个房间都有两个机关，一个为开门的机关，另一个必定是有怪物的陷阱。当然，排列的顺序都是有规律的，如果前面房间上面的雕像是开门的机关，那么下个房间的开门机关一定下面那个雕像。三名使徒其中有一个不抗石化属性，用石化攻击几下就可以将其石化。另外两个可先对付第6使徒，因为它的HP比较少。

在另一排房间的最深处也有三名使徒等待着玩家。除了第9使徒外，其余两人都不抗石化，只要配备高石化属性的武器或者魔法，就能轻易秒杀两人。至于最后的第9使徒，更好对付，毕竟我们人多。干掉他们后开动机关，这样中央的门就可以进去了。进去不久就碰见第3使徒和第4使徒。与它们的战斗要进行2次，第2次是同变身坠天使战斗。其实个人认为前面的战斗难度大些，后面的战斗只要用毒属性的攻击就能对目标造成大伤害。上面的战斗结束后自动发生和第1使徒的战斗。战斗中惟一需要注意的就是第1使徒，其余的两个杂兵用石化攻击解决。战斗后铁假面的面具掉落了下来，キリアン队长这才完全确认原来他就是オットリーノ伯爵，之后キリアン队长亲手解决了对方……事实上事情还没有完全结束，还有最后的女神等着我们去打倒……

任务 契约

内容 前往市街地打倒前来索取灵魂的死神。

报酬 33000G

任务说明 既然主角一行人连第1使徒都能解决，区区一个死神自然也不在话下。

任务 教会の威胁

内容 前往ブラドン教会消灭怪物，需要讨伐50个。

报酬 35000G

任务说明 ブラドン教会的怪物比较强，要多注意。这个是游戏末期的赚钱任务，可以反复完成。

回到宿屋，与ロザリー对话，ロザリー非常担心主角，正想让主角去休息，这个时候士兵传来消息，王宫内有秘密召见，回工会接新任务。



任务	极秘の依赖
内容	有重要的信息传达，请到宫殿来。
报酬	50000G

任务说明 主角来到王宫，听到了水晶魔女留下来的最后信息。听完话，抗神机关队长キリアン出现，他一剑挥过去，水晶球变成两半。主角还在惊讶之际就被当成小偷抓了起来。半夜，有人把主角救了出来。救他不是别人正是十翼会的ロザリンド！原来这些都是当权者的阴谋，国王只不过是一个傀儡而已……回到宿屋和老板说明情况，得到“ロザリーの手纸”。主角镇静下来后回工会报告。

任务	情报收集
内容	入手女神的情报后，去酒场。
报酬	4500G

任务说明 与街上的人分别对话后再去酒场和角落里的魔法师对话，为了收集更多的情报シルビィ成为同伴。

任务	スルムス炎洞调查依
内容	本来已经死去的女儿在スルムス炎洞复活了？希望前往调查事实真相。
报酬	65000G

任务说明 一路来到スルムス炎洞有龙聚集的那条路的尽头发生剧情，キリアン出现并召唤出死人。胜利后继续向着スルムス炎洞深处的フィスティル进发。这个迷宫的道路很多，很容易导致玩家迷路。而且里面的敌人非常强大，必须保证自己有足够强的实力才前来挑战。来到一扇大门前，キリアン出现，他是来进行最后的劝说的，当然被主角一口回绝。战斗胜利后有一段简短的CG，之后女神终于现身！这时，キリアン出现并解释道：原来水晶魔女为了打倒女神，用自己的灵魂和女神的交换。当女神被打倒之后，魔女和女神的魂又交换回来并加以封印。但是现在需要的是和平，而最可怕的其实是人心！女神最好就等其这样被封印在此……然而这里出现分支“拒绝”或者“协助”。至于选什么看玩家自己了。这里我选的是拒绝，之后女神和キリアン的灵魂结合引起女神的灵魂被换回来！



最后这一战首先要解决BOSS放出的几个水晶球，之后攻击本体才能造成较大的伤害，最后要留心对方的激光！胜利后就是本作的动画了……大家慢慢欣赏吧！



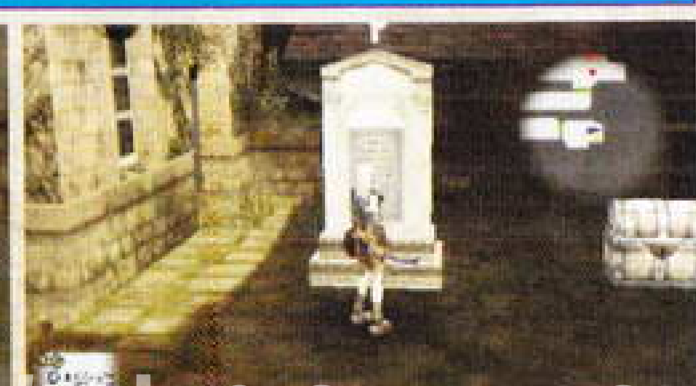
各迷宫难点解析

市街地

在第3个版面有个ブルアシス，需要800G和“白纸の札”才能使用，第1次去的时候钱是不够的，不用理会直接前进。这里开始出现机关，要先找到“街繁の荣思の石碑”并转动它才能开启前进的大门。之后也是要陆续找到石碑才能开启对应的大门，下面的图是几个机关的位置。

出现怪物	ビー、イーア、キライーア、ヴェノイーア、トルネードウィング；冒险者认定试验完成后追加：ヴェノビー、ダークビー、ヴェノモス
宝箱	500G、白纸の札、アナリシスの札、短剑（紫乱しのナイフ）、ネックレス（ネックレス）、アーマー（ローブ）





ドミルの森

这里出现新的怪物，要十分小心。由于地形比较复杂，一定要仔细观察地图。同样，这里也要触动一种形状像树雕一样的机关才能开启某些大门。在这里会出现一种银色的宝箱，这种宝箱需要指定职业、一定等级以上的角色去开启才能不受伤害。下面的图是几个机关的位置。这里还有个石碑需要一组密码，而这组密码就在同森林的另一组石碑上。





出现怪物	キライーア、ヴェノイーア、ビートル、ヘラクレス、ファンガス、ヴェノファンガス、ミスチーフ、マンティス、フレアウィング、レッドビートル、ブルービートル、グリーンビートル
宝箱	书（サーチの书）、ビン（ノンポイゾネスの小瓶）、1000G、スタッフ（赤乱のスタッフ）、书（アナリシスの书）、ビン（チャージの小瓶）、ワンド（黑乱のステッキ）

セノリヴィア川

在森林的最上方出口就是セノリヴィア川，这里光线比较好，有水和河流。本场景需要开启的机关是小石碑。由于敌人比较多，能躲的尽量躲避，敌人是杀不完的。好在此处没有太复杂的机关，最下面连接的是ドゥブリ沼。

出现怪物	ヴェノファンガス、マンティス、ヴェノマンティス、ミスチーフ、フレアウィング、フリージウィング、ガーマ、パラライズファンガス、パラライズマンティス、エンヴィー
宝箱	两手剑（紫乱のクレイモア）、片手斧（27级银宝箱：紫乱のハンドアックス）、札（43级银宝箱：エンチャンターの札）、札（エスケイプの札）、短剑（紫乱のソードブレイカー）、アーマー（赤铅のワンダーローブ）

ドゥブリ沼

这里道路狭窄，而且机关众多。机关是石碑，可以让道路上升形成新的通道，所以开启机关后务必要多注意。本场景地图不大，往前面走就是フィブレド山。

出现怪物	マンティス、ヴェノマンティス、ガーマ、ヴェノガーマ、ダークガーマ、ジャイアント、オーク、フレアウィング、フリージウィング、トルネードウィング、ミスチーフ、エンヴィー、ヒステリー
宝箱	札（エスケイプの札）、2000G、片手斧（35级银宝箱：セルティスGI）、スタッフ（黑乱のブラワ）、书（セフティの书）、盾（黄乱のカイトシールド）、ビン（ブライドスの小瓶）

フィブレド山

这里的机关是小石碑，有些路比较隐蔽，要仔细寻找。在有水晶的房间有飞龙，要小心。这里连接到ソールディル洞穴。在另一个洞穴里有两个碑文，分别对应ニブリガン冰洞和マーニディル洞穴。这两个迷宫都属于隐藏迷宫，里面还连着其他迷宫。由于这里的敌人实力很强，没有把握的话最好不要贸然前往。

出现怪物	オーク、オークメイジ、オークソルジャー、オークナイト、ウルフ、ヴェノウルフ、ヴェノクロウ、サイレントクロウ、ワイバーン、イエティ、アタックドッグ
宝箱	ネックレス（62级银宝箱：黑矿のブライトネックレス）、片手斧（39级银宝箱：紫乱のトマホーク）、书（エスケイプの书）、ビン（チャージの小瓶）、ビン（キュアの小瓶）、ビン（ヒールの小瓶）、书（ホールドの书）

ソールディル洞穴

本洞穴的机关是拉杆，这里会出现宝箱怪，对于它们没有太好的识别方法，就算是看小地图，上面的点依然是黄色的，所以很难分清楚是不是真正的宝箱。ソールディル洞穴比较大，而且地形复杂，一定要记清楚路。

出现怪物	ドラゴン、ヴェノトロール、パラライズトロール、サッファトロール、スライム、ヴェノスライム、ダークスライム、ガーマ、ヴェノガーマ、ダークガーマ、サイレントガーマ、サッファガーマ、ヴェノモス、サイレントモス、パラライズモス、ゴブリン、ゴブリンファイター、ミミック
宝箱	ビン（メディスンの小瓶）、ビン（リバースの小瓶）、弓（22级银宝箱：ショートボウ）、ネックレス（78级银宝箱：赤矿クイックのネックレス）、4000G、矢（木の矢）

アラカトラ湖

这里可以得到“关所の键”，利用它可以直接走近路回到セノリヴィア川。アラカトラ湖内有个石碑有密码，一定要找到，那是通向ガロ遗迹的必要条件。

出现怪物	ゴブリン、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー、サイレントガーマ、パラライズガーマ、サッファガーマ、サイレントスライム、パラライズスライム、サッファスライム、ストーンスライム、ヴェノナッツ、サッファナッツ、パラライズナッツ、サイレントモス、パララズモス、ミミック
宝箱	关所の键、ビン（クリアの小瓶）、ネックレス（78级银宝箱：蓝矿のスピーワネックレス）、ビン（リバースの小瓶）

火热秘技

栏目主持：盲先知

5月29日，世界上的首张蓝光唱片《Divertimento》诞生了，这标志着人的技术和欣赏水平都又有了进步，实在是一件让人激动的事。希望便携蓝光设备能早日出现，这样就能像拿着掌机一样随处欣赏了。到这里又想到一个问题，即使便携了，听音设备不好也不行啊，想这么麻来的问题，不如赶紧上两条金手指来得现实。

NDS 无限边境 超级机器人大战OG传说

日版 無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ 秘技

本作中的"捏他"多得要命，特别是在战斗前后的两人对话里有很多经典桥段，其中锡华Cos地狱少女的那句"想死一次吗"让我笑得差点喷出来（两人声优同为能登麻美子）。大家在玩的时候不要错过。



○前作联动

由于本作和GBA上的《机战A》、《机战OG》、《机战OG2》在剧情上有所联系，所以如果在NDS的SLOT-2端插上这几个游戏的卡带的话，就可以在本作中得到一些奖励饰品。

道具	效果
插入《机战A》卡带	
Aマーク・グラブ	ATK、DEF、SPD、TEC各+2，CRT、EVA、GRD各+5%
插入《机战OG》卡带	
OG1チョーカー	SP+100
插入《机战OG2》卡带	
OG2ペンダント	HP+250

NDS 海格力斯的荣光 魂之证明

日版 ヘラクレスの荣光 魂の证明 秘技

○超强物理攻击



在游戏中后期的敌人大多对魔法和状态有着极强的抗性，使用魔法来攻击效率很低。而用突、斩、击等能克制敌人弱点的物理属性的效果则比较好，如果能配合クリティカル（攻击力翻倍）和追加攻击（多攻击一次）这两个技能很容易一次普通攻击就能秒掉敌人。如果再配合上可以吸血的技能ドレイン还可以保证自己的HP维持在比较高的水平，十分实用。

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。



无限边境 超级机器人大战OG传说

日版　无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ　金手指

○ Game ID：CFRJ 70077482

HP不减
0203EA94 EAFF0575
E2000070 00000010
E1D0C3B8 E1C0C3B4
E1D003B4 EA00FA85

SP不减
0203EAA0 EAFF0576
E2000080 00000010
E1D0C3BA E1C0C3B6
E1D003B6 EA00FA84

HP、SP提升至上限
0203EA94 EAFF0575
E2000070 00000018
E59FC00C E580C038
E580C034 E1D003B4
EA00FA84 03E7270F

COM值保持100%
0203EB84 EAFF0535
E2000060 00000010
E3A0C064 E5C0C1A0
E5D001A0 EA00FAC5

F槽保持MAX状态
02049BAC EAFED91F
E2000030 00000010
E597005C E5870058
E5970058 EA0126DB

金钱
021C53C4 0098967F

伤害记录9999999
021C53D0 0098967F

连击记录999
021C53D4 000003E7

经验值最高
020508E4 EAFEBDC8
02050E18 EAFEBC78
E2000000 00000020
E59F2010 E5802020
EA014383 E59F0004
E1A00000 EA014233
000F423F E1A00000

NDS

海格力斯的荣光 魂之证明

日版　ヘラクレスの荣光 魂の证明　金手指

○ Game ID：YEKJ 9067b853

HP不减
02037FC0 EAFF2026
E2000060 00000018
E59FC008 E155000C
81C500B8 EA00DFD4
022E0000 E1A00000

全魔法出现
020685D4 EAFE5ED1
E2000120 00000010
E3A0C060 E5C0C099
E1D009B8 EA01A129

全技能出现
020662CC EAFE678F
E2000110 00000010
E3A0C060 E5C0C019
E1D001B8 EA01986B

金钱最高
02211038 0098967F

MP不减
02038018 EAFF2008
E2000040 00000018
E59FC00C E156000C
31D659B4 E1C650BA
EA00DFF1 022E0000

金钱不减
02061034 EAFE7C2D
E20000F0 00000018
E59FC00C E154000C
83A04000 E0804004
EA0183CC F0000000




绘 licut

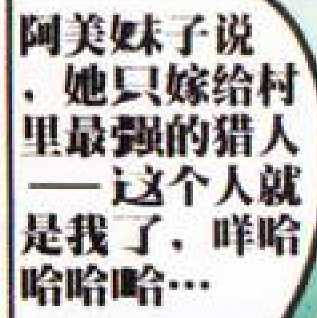

画廊
第5话
狩猎季节2G




这种匪夷所思的怪力……
这种充满了杀气的眼神……太像那个家伙了……


二十年前
就凭你这种实力，简直没资格和本大爷相提并论。
可、可恶啊…你这家伙…


我劝你还是对阿美死心吧…


阿美妹子说，她只嫁给村里最强的猎人——这个人就是我了，咩哈哈哈哈…




…我也不知道刚才发生了什么，一想到翠花那可爱的样子突然觉得力大无穷！
大叔…啊不，岳父你还好吧？


嗯…你做得非常好。但如果你认为这么简单就能当我女婿就太天真了~我还得继续测试你。

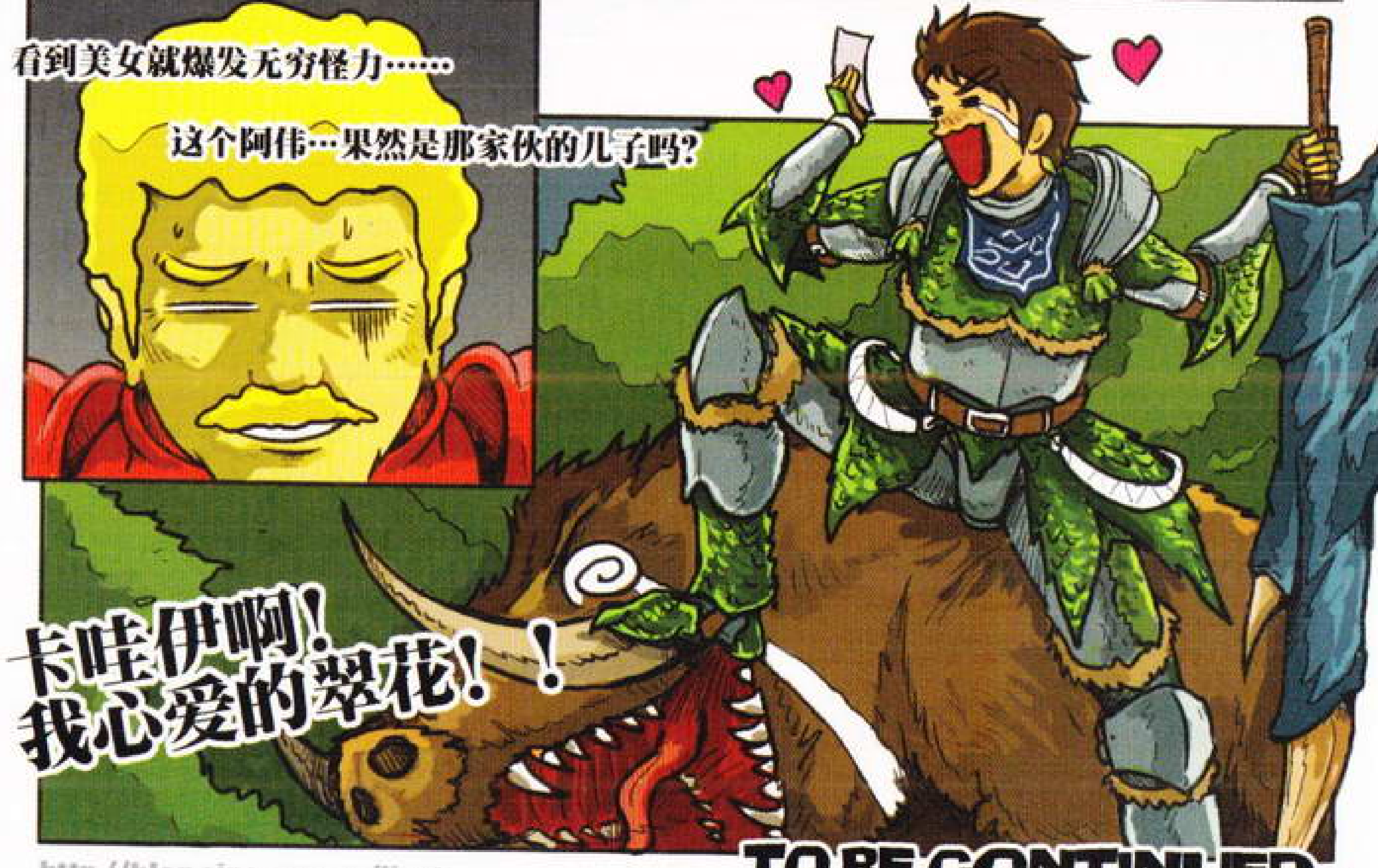

测试？


看！这是翠花在科科特村猫车展上当车模时的照片！！


喔哇哇哇…啊！！
非主流


哪来的野、野猪？！
轰隆隆


嘿嘿…
这猪把照片抢走了！！


看到美女就爆发无穷怪力……
这个阿伟…果然是那家伙的儿子吗?
卡哇伊啊！我心爱的翠花！！
TO BE CONTINUED...

掌机游戏综合发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

6月中旬又进入了软件空白期，不过好在下旬好游戏不少，而且即将到来的7、8月也有一大堆劲作正等着玩家。预定6月17日发售的《秘密特工叮当》是“《瑞奇与叮当》系列”中的小不点叮当首次翻身做主角的作品，它会像“率先单飞”的前辈达斯特一样创出一片自己的天地吗？19日的《超级机器人大战A 携带版》复刻自GBA版，不仅加入了语音、画面变得更加漂亮，并且在读盘时间上也比之前的《MXP》加快了很多，《机战》粉丝不可错过。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

3.红色字体为受瞩目游戏。



2008年6月12日			
世界因我而转	Global A Entertainment	RPG	5040日元
世界はあたしでまわってる			
进一步托业测试DS	IE Institute	ETC	3990日元
もっと TOEIC TEST DSトレーニング			
2008年6月19日			
鬼魂力量 创世	Idea Factory	SLG	5040日元
スペクトラルフォース ジェネシス			
2008年6月22日			
吉他英雄 巡演	Activision	MUG	49.99美元
Guitar Hero: On Tour			
2008年6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	Ascii Media Works	AVG	5040日元
狼と香辛料 ボクとホロの一年			
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷・祟	Alchemsit	AVG	3990日元
ひぐらしのなく頃に绊 第一巻・祟			
达比赛马DS	Enter Brain	SLG	5775日元
ダービースタリオンDS			
拼图世界 大激斗！拼图大战英雄	日本一Software	PUZ	5040日元
ジグソーワールド 大激斗！ジグソーヒーローズ			
魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一Software	S・RPG	5040日元
魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月			
BLEACH 第三幻影	SEGA	S・RPG	5040日元
BLEACH ザ・サード・ファントム			
模拟大楼DS	Digi Toys	SLG	5040日元
The TowerDS			
大合奏 兄弟乐队DX	Nintendo	MUG	4800日元
大合奏バンドブラザーズDX			
国盗头脑战 信长的野望	Koei	SLG	5040日元
国盗り头脑バトル 信长の野望			
2008年7月3日			
利克与约翰 消失的两幅画	fonfun	AVG	4800日元
リクとヨハン 消えた2枚の绘			
七日死游戏	Square Enix	AVG	5040日元
ナナシ ノ ゲエム			
2008年7月10日			
多卡邦之旅 友好地对决吧	Sting	TAB	5040日元
ドカポンジャーニー なかよくケンカしてっ			
传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团	Nintendo	ACT	4800日元
传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团			
花样男子 恋爱吧少女	Konami	AVG	5250日元
花より男子 恋せよ女子！			
节奏改造大战 龙剑战记2	NBGI	ACT	5040日元
カスタムビートバトルドラグレイド2			
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助	Takara Tomy	ACT	5040日元
NARUTO－ナルト－疾风传 激突！ナルトVSサスケ			
2008年7月17日			
勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG	5490日元
ドラゴンクエストV 天空の花嫁			
噩梦骑士	Sting	RTS	6090日元
ナイツ・イン・ザ・ナイトメア			
合金弹头7	SNK Playmore	ACT	5040日元
メタルスラッグ7			

2008年7月24日			
黄昏综合症 禁断都市传说 トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	Spike	AVG	5040日元
街道创造者DS 街ingメーカ—DS	D3 Publisher	SLG	5040日元
2008年7月31日			
节奏天国 金 リズム天国 ゴールド	Nintendo	MUG	3800日元
心跳魔女神判2 どきどき魔女神判2	SNK Playmore	AVG	5040日元
盗贼皇女 スティールプリンセス 盗贼皇女	MMV	A・RPG	5040日元
信长的野望DS2 信长の野望DS2	Koei	SLG	5040日元
熊猫日记 パンダさん日记	NBGI	ETC	5040日元
小芝麻2 我家宝宝最棒 まめゴマ2 うちのコがイチバン	Creative Core	ETC	5040日元
2008年8月22日			
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	4800日元
2008年9月4日			
蓝龙PLUS ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元
2008年夏			
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元



2008年6月12日			
MEDICAL91 携带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	6090日元
2008年6月17日			
秘密特工叮当 Secret Agent Clank	SCEA	ACT	39.99美元
2008年6月19日			
超级机器人大战A 携带版 スーパーロボット大战A PORTABLE	NBGI	S・RPG	6615日元
2008年6月26日			
剑、魔法与学园物 剑と魔法と学园モノ	Acquire	RPG	5040日元
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+ マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040日元
水月 携带版 水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040日元
胜利海报6 2008 ウイニングポスト6 2008	Koei	SLG	5040日元
2008年7月10日			
战神 落日的悲怆曲 ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲	Capcom	ACT	5240日元
2008年7月17日			
高达 激战宇宙 ガンダム バトルユニバース	NBGI	ACT	5040日元
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
2008年7月24日			
罪恶装备XX 重音核心PLUS ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	Arc System Works	FTG	3990日元
无限轮回 梦归古城 インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一Software	AVG	5040日元
英雄传说 空之轨迹 the 3rd 英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040日元
2008年7月31日			
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	5040日元
PC-E精选 银河少女传说合集 PCエンジン ベスト コレクション 银河お娘様コレクション	Hudson	ETC	2940日元
PC-E精选 天外魔境合集 PCエンジン ベスト コレクション 天外魔境コレクション	Hudson	ETC	2940日元
2008年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年5月20日～2008年6月2日

终于渡过了艰难的5月，我们也迎来了大作复苏的时代。NDS上《超级机器人大战OG传说》、《前线任务》、《海格力斯的荣光》等等接踵而来。PSP上也有《瓦尔哈拉骑士2》等作品撑门面。接下来，面包会更多的，大作也会更多的，让我们期待吧。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2305	美	昆虫大战	512Mb	2319	日	日本语检定DS	512Mb
2306	美	纳尔尼亚传奇 凯斯宾王子	512Mb	2320	日	海格力斯的荣光 魂之证明	1024Mb
2307	日	沃太利亚迷宫	128Mb	2321	法	触摸侦探2	256Mb
2308	美	神秘岛	1024Mb	2322	日	创造职业棒球球会	512Mb
2309	欧	美丽水族馆DS	64Mb	2323	日	幻雾之塔与剑之法则	256Mb
2310	欧	梦幻水族馆DS	64Mb	2324	韩	马里奥聚会DS	256Mb
2311	欧	咕噜咕噜	256Mb	2325	德	我的单词老师	512Mb
2312	欧	街头足球	256Mb	2326	日	无限边境 超级机器人大战OG传说	1024Mb
2313	欧	逆转裁判4	512Mb	2327	日	1500 DS Spirits Vol 10 围棋	64Mb
2314	欧	我的西班牙语老师	256Mb	2328	日	历史群像出品 知识渊博幕末王	128Mb
2315	欧	我的法语老师	256Mb	2329	美	超热血高校国夫君 躲避球部	64Mb
2316	欧	顶级王牌 神秘博士	64Mb	2330	日	前线任务2089 疯狂边界	512Mb
2317	欧	极速赛车手	512Mb	2331	日	13岁的Hello Work DS	2048Mb
2318	欧	旅行教练 欧洲版1	1024Mb				

PSP ISO

名称	容量大小	名称	容量大小
赛马通 携带版 收录日本中央竞马会官方资料22年份	297MB	实况力量职业棒球-携带版3	444MB
瑞奇与叮当(试玩版)	131MB	秋之回忆	399MB
瓦尔哈拉骑士2（试玩版）	5MB	秋之回忆2	630MB
二次大战 太平洋战役	26MB	弹珠台名人堂	187MB
大战略VII 超越	118MB	CLANNAD	2560MB
廉价2500系列 携带版 Vol.6 THE 战车	18MB	乐高印第安那琼斯 最初的冒险	536MB
瓦尔哈拉骑士2	624MB		









影音更新区

虽然游戏的大作风潮已经来临，但电影方面貌似没什么太大的动作。看来必须到7、8月份的暑期强档，才会有些重头的片子出现啊。趁这个时候，回味一下以前的一些经典动画也是一种不错的选择。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
杀手47	480MP4	宇宙骑士 全集	480MP4
圣斗士星矢 冥王篇后章 全集	480MP4	功夫之王	480MP4
超时空要塞 开拓者 特别篇	480MP4	旋风管家 连载中	480MP4
圣斗士星矢 冥王篇之极乐净土	480MP4	空之境界剧场版 第一章俯瞰风景	720MP4
黄金罗盘	720MP4		

软件更新区

PSP的软件更新不少。久久没有出新的PSP用N64模拟器Daedalus终于放出R14版，可惜仍不完美。能运行中文游戏的Ne PSP for CN mapper也有了新版，喜欢FC游戏的朋友可以关注一下。国产视频软件PPA加入了截图功能，让我们能保存电影中 丽场景。NDS方面，Reno Studio Lite继续更新，推出双卡版，支持更大词库。国产存档转换软件DS Save Tools也有了新版。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
Daedalus	r14	N64模拟器	SdlBasic	VTest	Basic环
NesterJ PSP for CN mapper	V0.3	中文FC模拟器	Bermuda CS	V9 Compability Fix	绘图软件
PPA	0512	视频播放器	《怪物猎人2G》全武器升级路线查看器	V1.5	图形查看
NervOS	V2.0.1	系统软件	Pipeline	V0.2	水管游戏
FuSa	Vtest	视频输出插件	YDict	V0.3	词典软件

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
DeSmuMe	V0.7.3 mod3	电脑用NDS模拟器	FAT Player MikMod	V3	多格式音乐播放
Reno Studio Lite	VDouble	记事本软件双卡版	DS Save Tools	V1.1.3	存档转换软件
UAPaint	V0.99e	绘图软件	VNDS	V1.3.3	有声电子书

中文游戏区





星之海洋 初次启航	3DM电玩汉化组

经典的RPG作品重制版，精彩的剧情与丰富的战斗系统都值得你去仔细品味。此版本仅汉化了全部剧情的90%，期待完全汉化版的推出。





Comic Party Portable	IND

Galgame中的经典作品，丰富的随机事件与育成系统是游戏的两大特色。曾经推出了多个平台版本，PSP版根据PC汉化版进行了改编。

女仆咖啡帕露菲	澄空汉化组

以时下热门话题女仆咖啡为背景制作的一款非常温馨的家庭AVG，此PSP版为玩家自行移植。





凉宫春日的约定	SOSG字幕组

以日本超人气轻小说“《凉宫春日》系列”为主题制作的原创PSP文字AVG游戏，汉化质量颇高。

任天堂DS浏览器	PPP汉化组

经过改良后的任天堂官方网页浏览器软件，不仅 化了全部界面，还支持通过代理的方式浏览原本不能 览的中文网页。





遅太利亚迷宫	APEX汉化

根据1986年上映的人气动画《遅太利亚》改编 宫类RPG游戏，所有游戏中的剧情和道具都得到了 汉化。



高速卡片战斗 卡片英雄	IND

以上手快、规则简单、战术多变为主旨的高 片对战游戏。多达150张以上的卡片属性以及故事 剧情部分都已经汉化完成。

本下载列表包含2008年5月20日～2008年6月2日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载 页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

本辑看点

“怪物猎人嘉年华'08”赛事精选

羽纹： 从2008年4月下旬起开始的“怪物猎人嘉年华08”活动在日本名古屋、大阪、福冈等五个城市内举行，本次嘉年华的主题依旧是速杀，各位参赛选手以两人组队的形式，通过地区赛、全国赛等层层考验来决定谁是日本最速猎人。目前“怪物猎人嘉年华08”已于近日顺利落下帷幕，在本次的“口袋光环DVD”里由羽纹为您挑选了三场精彩比赛的录像，好了，下面就让我们一起来欣赏日本玩家团队配合的高超技艺吧！



游戏展望台

NDS上第3款“《恶魔城》系列”作品《恶魔城 被剥夺的刻印》于近日公布了期待已久的首段官方影像。除了女主人公莎诺娅之外，持枪的男性副角色和持书的神秘老者也一同亮相，影片中大量杂兵战、BOSS战以及刻印技能演示的精彩镜头绝对不容错过。



展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

本辑为您收录了《极速赛车》、《大战略VII 超越》等几款作品的信息，想要了解近期都有哪些游戏值得一玩的朋友一不要错过哦！



近期掌机游戏全面收录，为您打造绚丽酷的视觉盛宴！

火热试玩区

本次《火热试玩区》栏目里介绍的三个游戏均来自NDS平台，除《前线任务2089 疯狂边境》为移植作品外，《海格力斯的荣光 魂之证明》和《无限边境 超级机器人大战OG传说》都是原创作品。下面就请来看看小编们为大家准备的试玩影像吧！





洋葱：《无限边境 超级机器人大战OG传说》这是一款专门为《机战》FANS所开发的RPG作品。作品将几个游戏系列里的多位人气角色聚集一堂，为大家上演一出异世界里的奇妙之旅。下面请各位跟随我的演示去了解下游戏的大致内容吧！

雷伊：“《前线任务》系列”一直是SE旗下的一个硬派战棋游戏，其厚重的世界观以及独特的战略性一直备受玩家们喜爱。继去年系列的初代被复刻后，由手机平台移植而来的《前线任务2089 疯狂边境》也登陆NDS了，现在就让我们去看看这款新生作品都有哪些魅力之处吧。


口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志
《口袋玩家VOL.7》中奖名单公布！
劲作攻略：口袋妖怪 钻石・珍珠
研究所：最速练努力值——六鲤鱼法
专题企划：火箭队地下拍卖大会 看看火箭队的那些千奇百怪的道具
口袋漫画：口袋妖怪突击队 融合、口袋妖怪DP物语、口袋妖怪四格大百科
口袋玩家
POKéMON
VOL.9
专题企划
火箭队地下拍卖大会
一起去看看火箭队三人组的那些经典熟悉的道具
口袋世界地理漫谈 关东篇（中）
口袋妖怪原型探析8
劲作攻略
口袋妖怪 钻石・珍珠
详尽流程攻略，493精灵收集完全攻略
研究所
最速练努力值——六鲤鱼法
明确定点、计算方便、各种努力值通吃，
公开隐藏于《DP》中的最速练努力值的捷径
口袋光环DVD
2008剧场版预告片 第四弹
宠物小精灵DP（75～79）
宠物小精灵放送局（1～4）
224页全彩
32开
现已上市
超值精美赠品
吉拉齐环保袋
可以缩成一个轻巧便携的小包
展开后就是经济
实用的环保袋
口袋玩家
VOL.9
话梅杂志&3DM-SMV

怪物猎人狩猎志 VOL.2

属于猎人玩家的专门志

2008年6月号
VOL.02
MONSTER HUNTER MAGAZINE
怪物猎人 狩猎志

怪物实战讨伐
太刀VS轰龙/双剑VS黑铠龙
大剑VS金狮子

《MHP2G》
制作内幕大揭秘
直击Capcom开发部，了解《MHP2G》诞生秘闻

《MHP2G》另类虐怪战术
旧沙漠之水龙囚禁打法/沼地之将军镰蟹上台打法
熔岩龙卡位打法/落穴接力打法/角龙上高台打法

怪物猎人狩猎DVD
精彩影像
125分钟

爆笑狩猎生活 宇轩的新人狩猎记
武具工房 太刀的极意

怪物猎人
狩猎DVD
VOL.02
MONSTER HUNTER

现已上市

各地报刊亭销售中

赠品

宠物小猪挂饰

《MHP2G》制作内幕大揭秘

直击Capcom开发部，了解《MHP2G》诞生秘闻

《MHP2G》邪道虐怪战术

旧沙漠之水龙囚禁打法／沼地之将军镰蟹上台打法
熔岩龙卡位打法／落穴接力打法／角龙上高台打法

怪物实战讨伐

太刀速杀斗技场暴虐轰龙／双刀速杀G级黑铠龙
大剑速杀G级断尾金狮子

ISBN 7-88527-097-1



精彩视频大餐全心奉上

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机王SP口袋光环定价